2大付録①Xbox Live2ヵ月無料キット②別冊TFLO/7大緊急速報

Xbox 専門情報誌

XBOX

ファミ通Xbox

2003 NOV. 11月号

特別定価 650Yen

古代中国アクションRPG
ジェイドエンパイア

MS完全内作第2弾
ファントムダスト

前作を凌ぐ世界最高ラリー
ラリースポーツ・チャレンジ2

欧米メガヒット移植決定
スプリンターセル

魔界転戦 Rune City
ぷよぷよフィーバー
エグ・ザスケルトン

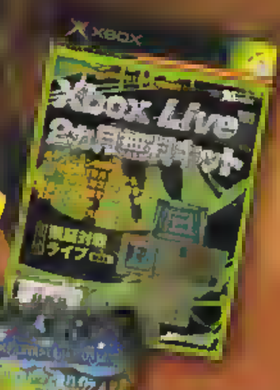


NINJA GAIDEN
鉄騎大戦
R:RACING EVOLUTION
O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～

ブレイクダウン／真・三國無双3
ソニックヒーローズ／sega GT Online
Project Gotham Racing 2
魔牙霊／ダイナソーハンティング
Brute Force／Xboxワールドコレクション
ゴーストリコン／MotoGP URT2
N.U.D.E.@／Midtown Madness 3
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
CIRCUS DRIVE／イルブリード
ピストロ・きゅーぴっと2／青い涙
戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～ほか

豪華2大付録

1 オフラインプレイも可能な『頭脳対戦ライブ』つき!!
Xbox Live2ヵ月無料キット



2 ついに全貌がみえてきた最高オンラインRPG別冊付録
トゥルーファンタジー ライブオンライン ワールドツアーガイド
Famitsu Xbox Version

ファミ通.com


TEX
SPECIES/GENDER：人間/男性
ROLE：重装突撃
SPECIAL ABILITY：2つの武器を同時に発射
戦いに合わせて
www.xbox.com/jp/
Microsoft、Xbox、Xbox Live、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
ONLY ON XBOX


Microsoft
game studios
BRUTUS
SPECIES/GENDER：フェラル族/男性
ROLE：襲撃部隊
SPECIAL ABILITY：超自然の力で、敵を瞬殺
最強の自分になれ。
XBOX


HAWK
SPECIES/GENDER：人間/女性
ROLE：密偵
SPECIAL ABILITY：透明になり、すばやく敵に忍び寄る
強く、美しい


Microsoft game studios
FLINT
SPECIES/GENDER：サイボーグ/女性
ROLE：スナイパー
SPECIAL ABILITY：
敵の出現と同時に照準を合わせ、狙撃
四重人格。
西暦2340年、ユリシーズ星系の星々を束ねる連邦が、外敵の脅威にさらされた。
この史上最大のピンチを救うために召集された、特殊能力を兼ね備える4人の強者たち。
戦闘シーンに合わせて、思いのままに4人を操り、撃って、撃って、撃ちまくれ。
正攻法で行くも、奇襲をかけるも、戦略は自由自在。キミの戦い方が、すべてを決する。
初回限定特典
初回プレミアムキット
❶ Brute Force限定ストーリーブック
Brute Forceの世界をアメコミ調で再現!!
❷ Brute Force特別ボーナスDVD
Brute Force、メックアサルト、HALO 2の映像を特別収録!!
4人を操るSFシューティングアクション。
BRUTE FORCE
ブルートフォース
¥6,800(税抜)
XBOX


XBOX LIVE
地獄から生還後、
世界に戦友ができた。
Ubi Soft
© 2001 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.
www.xbox.com/jp/
Microsoft、Xbox、Xbox Live、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.


Microsoft
リアルな戦場は、
Xbox Live™で極限状態へ。
西暦2008年、ロシア
旧ソビエト帝国の復活を目論む急
国粋主義者たちにより、
首都モスクワ陥落…
肉眼のみで敵を見つ
レーダー不在の恐怖
ワンショットで命を落とす、緊迫の
さらに、Xbox Live™では世界の
プレイヤーと交戦も可能。
部隊の明暗はすべて、
君の判断力に委ねられている。
ミリタリーアクション
2003年9月25日、開戦
GHOST RECON
XBOX



XBOX
教えて欲しい、瞳の中のすべてを……
『夢幻』
美しい景色
どこまでも続く野原の絨毯
優しい瞳で見守る大切な女性
心安らぐ世界
たまに悪夢にうなされる以外は……
青い涙
あおいなみだ
こわれそうな儚さ、
そして、
ふるえそうな優しさの物語。
Xboxで
もう一つの"本当"を、みつけてください
今冬発売予定
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE
http://www.panther.co.jp/
http://www.panther.co.jp/i/ (i-mode)
© CDPA / © CD BROS. Inc. / © 2003 PANTHER SOFTWARE
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。



COVER
「ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～」
©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 11月号

CONTENTS

緊急速報

特別連載企画 泉水対談

攻略X

We Love Xbox Live

X SPECIAL

GAME INDEX

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xbox EXPRESS Famitsu-Xbox Express Vol.021

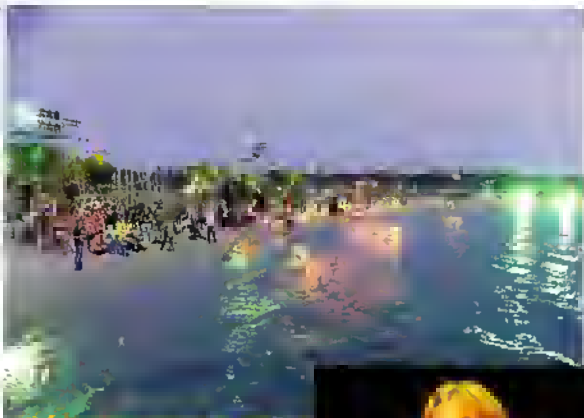
SPECIAL ヨーロッパ発 Xbox最新情報

X03で『アンリアル』シリーズのエピック社参入が発表！

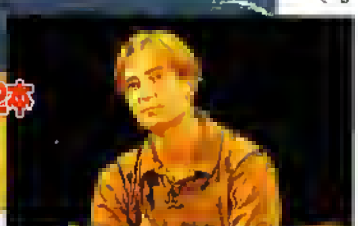
9月16～17日、フランス・ニースのプライベートビーチと近郊のホテルが貸し切られ、ヨーロッパマスコミを対象としたXbox発表会、"X03 EUROPE"が開催された。

会場には、エド・フリーズやピーター・ムーアといった米国マイクロソフト副社長たちが登壇し、さまざまな発表が行われたのだが、ビックニュースは何といってもエピックゲーム社参入の発表だ。3Dシューティングゲームの名作『アンリアル』シリーズで知られる同社が、現行のXboxと次世代機にそれぞれ1本以上のタイトルをリリースするというのだ。

好調なヨーロッパ市場はもちろん、日本、そしてアメリカのXbox熱をも加速させる発表会だったぞ。



↑『HALO2』や『カメオ』の最新映像、Xbox Liveに6ヵ国が追加され欧州14ヵ国でプレイできるようになることなども発表された。



エピック社のタイトルは2本 1本はXbox、1本は次世代機!?

会場ではあのタイトルもプレイアブルに！

会場では、『ラリースポーツ・チャレンジ2』やUbiソフトのLive対応FPS『レインボーシックス3』、また一部マスコミ向けだが、『ブレイクダウン』などが遊ぶことができた。

Xbox Liveを統括するキャメロン・フェローニ氏によると、「欧州では年末までに100タイトル、日本でも来年6月までに30本のXbox Live対応タイトルをリリースする」とのこと。X03の会場で遊べたゲームを日本でプレイできる日も近い?



↑『ラリースポーツ・チャレンジ2』など、100タイトル以上が実機で出展された。



マイクロソフト エド・フリーズ
日本を含めた、ゲーム開発の基本方針を変更

17日、マイクロソフトを代表して、自社ゲームを統括するエド・フリーズ氏が基調講演を行った。MSの今後の方針はどうなるのだろうか?

「これまではファーストパーティーとしてタイトル数を優先したが、数多くのサードパーティー参入で基本方針を変えました。それは、プロジェクト数を3割減らす代わりに、ひとつひとつのゲームに、より時間をかけるということです。これは日本も同様で、いままで日本ではタイトル数は多かったものの、質を見ると決して十分ではなかった。新スタジオマネージャーを日本に送ったので、これは近いうちに改善できるでしょう。

MMORPGは、日本のレベルファイブが『TFLO』を開発しているが、まだいろいろ課題が残っています。来年出ることは確実ですが、時期は未定です。また、『TFLO』以外にもう1本MMORPGを開発しています。

小型Xboxに関しては、噂に真実はないのでコメントはできません。携帯Xboxも、Xboxはリビングでの使用を基本と考えているので考えていません。PCや携帯電話とのリンクは、ぜひ実現したいと思っています」

マイクロソフト ケン・ローブ
レア社は5タイトルを開発中

英国レア社の『Grabbed by the Ghoulies』は、アメリカで10月13日に発売を予定。「現在は欧州版を移植中。その後、日本版に着手する」という。『パーフェクトダーク・ゼロ』だが、「まだまだ開発中、時間がかかる」とのこと。同社が開発しているタイトルは4本が発表されているが、さらに1本を開発しているとのコメントも。

DICE コール・トレッドソン
『ラリスポ2』は完成度7割

『ラリースポーツ・チャレンジ2』は「現在完成度75パーセント。欧州では2004年の春にリリースを予定している」とのこと。クルマは壊れるパーツが増え、ドアが取れたまま走るといった光景が見られた。またLiveでは、トーナメントの開催や1対1での対戦、世界トップタイムのゴーストカーのダウンロードができると発表。

ライオンヘッド ピーター・モリニュー
『Fable』のバトルシステムとは?

アクションRPG『Fable』と原始時代が舞台のアクション『B.C.』の最新版を発表。『Fable』は、時間を止めて剣で攻撃をするといったバトルシステムを公開。街の人も攻撃でき、「善悪どちらにもなれる」という新しいタイプのゲームの片鱗が見えた。『B.C.』も実機プレイで発表された。巨大な恐竜と原始人との戦いが印象的だったぞ。

テクモ 板垣伴信
『忍者龍剣伝』もプレイ可能?

発表会では『NINJA GAIDEN』の2ステージを板垣氏みずから実機プレイで紹介。ゲーム中のアーケード筐体でファミコン版の『忍者龍剣伝』がプレイできることが判明。また、Live要素だが、「強さとうまさを競える要素」とのこと。首が飛ぶなどの過激な表現や『鬼武者3』との比較など、さまざまな質問が飛び交う発表会だった。

SPECIAL Part II

『トゥルーファンタジー ライブオンライン』が GAME FACTORY FUKUOKA で初めて一般ユーザーに公開！

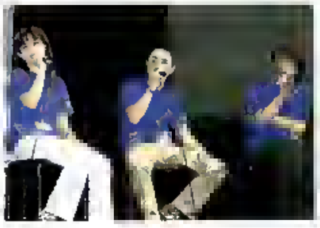
去る8月25日から31日までの一週間、福岡にあるゲーム開発会社3社(ガンバリオン、サイバーコネクトツー、レベルファイブ)によるゲームイベント"GAME FACTORY FUKUOKA"が天神イムズビルにて開催された。福岡のゲームクリエイトシーンの充実、デジタル関連の人材育成、地域活性化を目指したイベントだ。



⬆エンターブレイン浜村弘一と『ドラクエ』の堀井雄二氏の対談も行われた。

会期中は各3社および協賛メーカー最新作の試遊台が設置され、マイクロソフトからは『MotoGP URT2』が出展、人気を集めていたぞ。

また、30～31日の2日間は著名クリエーターによるカンファレンスが行われ、とくに注目を集めたのはレベルファイブ日野社長ら開発陣による『TFLO』プレゼンテーションだ。詳しい様子は右のカコミにて！



⬆各社長による会社紹介映像は、各社の個性が出たユニークなものだった。

『TFLO』プレゼンテーションを誌上リプレイ



レベル
日野晃博

このプレゼンでは実際にXboxで動かしながら紹介したわけだが、"ボイスチャットができる"という性質上、デモプレイ中に数々のおもしろい会話が交わされた。ここでは、その一部を紹介しよう。

●「あげたいアイテムがあるんですよ。かっこいい装備を買っておきました」「でも武器がないなあ。武器屋まで案内してよ」（移動）「ここが武器屋！」「そう、ここ！」「こっちだよ！」「……って、みんなで入り口に立たれると、店の中に入れないよ」「あ、そっか(笑)」

●「バストアップミルクというアイテムがあって、飲むと胸が大きくなるんです」「せっかくだから、飲んで大きくなるところをみんなに見せて」「わかりやすいように服も脱いでよ」「そうだ！　脱げー！」（脱ぐ）「おおお」「飲むよ、ごくん」（胸が大きくなる）「おおおおおお！」（大興奮）

●「僕はほうれん草を食べて、マッチョになってみます」「すげえ、見事な逆三角形！」「……こんなことばっかりやっていると、ヘンなゲームだと勘違いされそう」

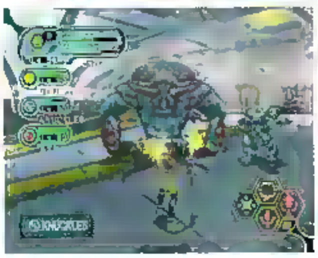
TOPIC

『PSO』のクエストに新ストーリーが追加！ "東天の塔"で4人の冒険で盛り上がろう！

Xbox Liveスターターキット同梱タイトルとして、いまなお根強い人気を誇る『ファンタシースターオンライン エピソード1＆2』。その『PSO』に9月末から新クエスト"東天の塔"が追加された。これは、前回配信された"心の座"で初めて楽しめるようになった、"制御塔"を4人で冒険できるようにしたもの。新クエストにはどんな冒険が待ちかまえている？



⬆ラボチーフから、制御塔内に巣食うモンスターの一掃を依頼をされる一行。



⬆制御塔・東塔はモンスターの巣窟に！4人で協力してモンスターを倒せ。

SOFTWARE

初回限定特典にコミックキャンペーン…… 10月9日の発売が待ち遠しい『Brute Force』

10月9日（木）に発売される『Brute Force』だが、このたび"コミックキャンペーン"が実施されることが決定！　これは、『Brute Force』公式サイトに掲載されるクイズ(2問)に答えると、正解者のなかから抽選でオリジナルキーチェーンやナイトビジョンがプレゼントされるというもの。期間は9月26日(金)～翌'04年1月12日(月)。気になる人はサイトへ。



内容充実の初回プレミアムキット

⬅こちらは前回も紹介した、初回限定特典のアメコミ調の限定ストーリーブック。キャンペーンのクイズのうち1問は、このコミックに関連した内容。初回限定特典は数に限りがあるので、店頭などで確認のこと。

▶▶ http://www.xbox.com/jp/game/bruteforce

SOFTWARE

10月23日(木)に2800円で発売 プラチナコレクションが一部判明

10月23日（木）に発売予定のプラチナコレクション。マイクロソフトから正式なアナウンスはないが、通販サイトの予約開始などにより、その一部ラインナップが判明した。

今回わかったタイトルは、セガ『CRAZY TAXI 3』など3タイトル。いずれも昨年発売され、25000本以上を売り上げているタイトルだけに、ファンも納得のセレクションと言っていいだろう。ちなみに、10月23日（木）に発売されるプラチナコレクションは、ほかにも数タイトルある模様。価格はいずれも2800円(税別）というお手ごろさなのだ。

タイトル名	メーカー
CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ
真・女神転生 NINE	アトラス
パンツァードラグーン オルタ	セガ



⬆セガダイレクト（http://segadirect.jp/）では、『クレタク3』を予約するとオリジナルチョロQがもらえるぞ。

EVENT 『ビストロ・きゅーぴっと2』前夜祭！

8月24日、都内にて『ビストロ・きゅーぴっと2』発売前夜祭が開催された。当日は、プロデューサーのサクセス本間志乃さんをはじめ、ソレル役の千葉紗子さんや、チェリー役の野中藍さんといった人気声優さんがゲスト出演。ミニトークショーやゲーム映像の先行上映などが行われた。さらに、来場者も参加しての公開アフレコでは、シークレットゲストのスカーレット役・真田アサミさんが登場。思わぬゲストの出現に、会場は大いに盛り上がったのだ。



⬆左から野中さん、千葉さん、真田さんの人気声優さんが揃い踏み。トークに花咲く。



⬆イベント後半は千葉さんが歌を披露してくれた。

EVENT 第41回AMショー開催！

9月11日～13日、東京ビッグサイトにて、第41回アミューズメントマシンショーが開催された。国内外の50社以上のメーカーが出展した今回のイベントだが、いちばんの注目はなんといってもセガの『OutRun2』。会期中はプレイの待ち時間が30分～1時間という大人気。また、サミー『ギルティギア イスカ』なども高い人気を集めていたのだ。



⬆開発元のカプコンブースでも出展された大人気の『機動戦士Zガンダム』。

TOPIC 新型サラウンドヘッドホン発売!!

5.1chのオーディオ環境が、お手軽かつ比較的安価に手に入るパイオニア"サラウンドヘッドホン"だが、このたび新型"SE-DIR800C"が発売されることになった。この製品の特徴は、軽量化を果たした点。スペースいらずで夜でも安心してプレイできるだけに、5.1chに対応しているXboxには、欠かせないアイテムといえそうだね。10月下旬発売予定。



⬆ヘッドホンとトランスミッターがセットで販売される。ヘッドホンのみも販売予定。

製品名：SE-DIR800C　発売元：パイオニア
発売日：10月下旬　オープン価格（推定実勢価格：35000円）

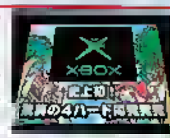
Xbox News Headline

Topic

この1ヵ月のあいだに起こった、Xbox関連の話題、ゲーム業界全体の話題をまとめて紹介します。

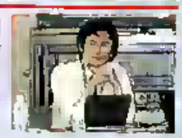
8/26 『キャリバーII』大ヒット！
北米にて3機種同時で発売された『ソウルキャリバーII』だが、発売初日だけで160万本を販売したことが明らかになった。発売元である北米ナムコホームテックによると、初日の売上としては、北米ナムコ史上最高の数字とのこと。

9/2 セガの発表会にて



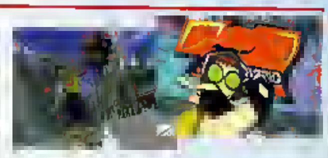
都内にて、"セガニューラインナップミーティング2003"が開催。TGSに出展されるタイトルを中心に、タイトルが多数お目見え。気になるXbox関連では、ソニックチームの『ぷよぷよフィーバー』が初登場！（詳細はP34へ）

9/4～5 CEDEC 2003開催



都内にて、国内ゲーム業界における最大規模の技術情報カンファレンス"CEDEC (CESA DEVELOPERS CONFERENCE) 2003"が開催。プログラマやデザイナーなどのゲーム開発者を対象にした今回のカンファレンスでは、40セッションが実施。また、2日目のラウンドテーブルでは、小誌コラムでおなじみの馬場章氏も登場（写真）。ゲーム産業と大学との連携について、盛んなディスカッションが行われた。

9/9 『JSR』がパチスロに！



人気タイトル『ジェットセットラジオ』がパチスロに！　サミー傘下の大手パチスロ製造メーカー・ロデオでは、パチスロの新機種『ジェットセットラジオ』を発売。パチスロ業界初の、"トゥーンシェイド"搭載マシンとして、関係者からも大きな注目を集めているのだ。全国のホールに順次導入予定だ。

9/10 アイドスが社名変更
『ヒットマン：サイレントアサシン』のスマッシュヒットが記憶に新しいアイドス・インタラクティブがアイドスに社名を変更。短くなってこれで呼びやすくなった？

9/16 北米のXbox攻勢
10月15日発売の北米Xboxの新同梱セットの内容が発表。本体に『Star Wars: The Clone Wars』と『Tetris Worlds Live』、さらにXbox Live2ヵ月無料体験ができてお値段据え置きの179.99ドル（約21000円）。実質値下げでさらなるシェアアップに期待。

9/17 広がるXbox Live!!
現在ヨーロッパでは8ヵ国で遊べるXbox Liveだが、10月30日より、デンマーク、オーストリア、フィンランド、アイルランド、ノルウェー、スイスでもサービス開始。さらに、来年1月には香港でのサービスインが決定！　世界に広がるXbox Live!!

新着HP情報

ここ1ヵ月で開設された期待作のHPを中心に紹介しちゃうよ。

Tao Feng:Fist of the Lotus	http://www.xbox.com/ja-jp/games/taofeng/default.htm
Outlaw Volleyball	http://www.xbox.com/ja-jp/games/outlawvolleyball/default.htm
Outlaw Golf	http://www.xbox.com/ja-jp/games/outlawgolf/default.htm
魔牙霊	http://www.xbox.com/ja-JP/games/magatama/default.htm
トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン	http://xbox.com/assets/ja-JP/games/ghostrecon/index.html

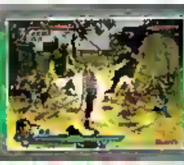
Xbox アンケートはがきから Q:ワールドコレクションの人気順位は？

Xbox読者期待のランキング出張版！　今回は10月23日（木）に発売予定のXboxワールドコレクション第1弾5タイトルの人気ぶりを紹介。1位はおバカさ加減が評判の『Outlaw Volleyball』。全体順位でも11位につけ、高い人気を見せつけた。2位には『Outlaw Golf』が入り、『アウトロー強し』といったところ？　対照的なのが、『Inside Pitch 2003』と『NFL Fever 2004』。その支持率の低さを見ても、かなりの苦戦が予想されるのだが……。MLB&NFLファンの奮起に期待したいところ。

順位	全体順位	タイトル	支持率
1	11	Outlaw Volleyball	12.8
2	13	Outlaw Golf	11.7
3	19	Tao Feng:Fist of the Lotus	7.3
4	35	Inside Pitch 2003	1.1
4	35	NFL Fever 2004	1.1

※本表は10月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：8月30日～9月10日）支持率の数字はパーセントです

Xboxソフト売上ランキング TOP10



本誌移植希望でも人気の高かった「真・三國無双3」がTOP。が、その売上は4050本とかなり寂しい数字。さらに、TOP10の売上を全部合わせても17000本強と、比較的売上が見込めるハズの夏休み期間にして、すでに秋風どころか寒風が吹きすさぶ状況になってしまった。ハードもほとんど動きを見せておらず、いよいよ苦しい国内Xboxだが……。打開策はあるのか？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	真・三國無双3	コーエー	9月4日	4,050	4,050
2	1	ディノクライシス 3	カプコン	6月26日	1,986	27,682
3	—	CIRCUS DRIVE	カプコン	8月28日	1,909	1,909
4	—	ビストロ・きゅーぴっと2	サクセス	8月28日	1,794	1,794
5	4	Midtown Madness 3	マイクロソフト	8月7日	1,706	4,745
6	—	レンタヒーローNo.1	クールクール	9月4日	1,429	1,429
7	2	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	8月7日	1,339	5,178
8	6	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	1,242	211,035
9	5	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス	7月3日	1,033	10,466
10	3	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	7月17日	654	3,921

集計期間：8月18日～9月14日
※このランキングはP122に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 ●集計期間：8月18日～8月24日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ディノクライシス 3	カプコン	426
2	Midtown Madness 3	マイクロソフト	402
3	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	399
4	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス	343
5	Xbox Liveスターターキット	マイクロソフト	311

2週目Best5 ●集計期間：8月25日～8月31日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ビストロ・きゅーぴっと2	サクセス	1,094
2	CIRCUS DRIVE	カプコン	864
3	ディノクライシス 3	カプコン	723
4	Midtown Madness 3	マイクロソフト	353
5	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	346

3週目Best5 ●集計期間：9月1日～9月7日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	真・三國無双3	コーエー	3,170
2	レンタヒーローNo.1	クールクール	777
3	CIRCUS DRIVE	カプコン	668
4	Midtown Madness 3	マイクロソフト	566
5	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	441

4週目Best5 ●集計期間：9月8日～9月14日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	真・三國無双3	コーエー	680
2	レンタヒーローNo.1	クールクール	652
3	ディノクライシス 3	カプコン	421
4	CIRCUS DRIVE	カプコン	387
5	Midtown Madness 3	マイクロソフト	365

ハード販売台数 8/18～9/14

●8/18～8/24 730台
●8/25～8/31 1151台
●9/1～9/7 579台
●9/8～9/14 510台

推定販売台数(8/18～9/14) 2970台

累計販売台数 404599台

Xbox読者期待のランキング TOP10

上位陣大きく変動す！　情報が続けて出始めた「NINJA GAIDEN」が1位に。Team NINJAの上位独占を阻んだ「HALO2」の2位はお見事だ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	3	NINJA GAIDEN	テクモ	今冬	52.4
2	4	HALO 2	マイクロソフト	2004年	47.3
3	1	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	45.1
4	2	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	2003年冬	38.8
5	6	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	12月	31.1
6	8	魔牙霊(Magatama)	マイクロソフト	11月20日	30.8
7	—	Brute Force	マイクロソフト	10月9日	17.9
8	7	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	2004年春	17.6
9	8	ソニック ヒーローズ	セガ	12月	13.6
9	—	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	11月27日	13.6

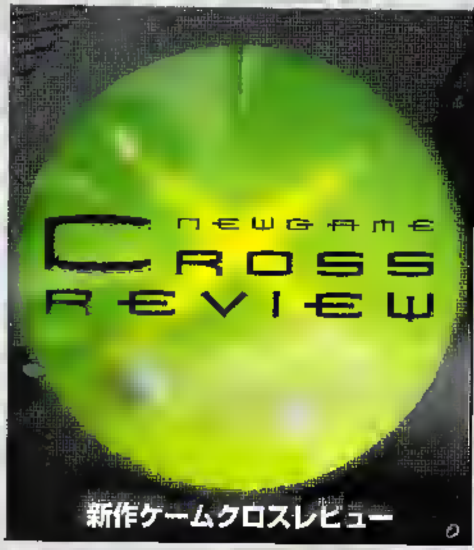
※本誌10月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：6月30日～9月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP20

特別企画として、TOP20を一挙に紹介。こうしてみるとやはりシリーズモノの根強い人気が明らかに。とくに4本ランクインしているセガは立派。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	158
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	106
3	4	シェンムーシリーズ	セガ	DC	76
4	7	ドラゴンクエストシリーズ	スクウェア・エニックス	PS	59
5	3	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	51
6	5	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	50
7	6	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	39
8	9	デビル メイ クライシリーズ	カプコン	PS2	26
9	8	バーチャファイター4 エボリューション	セガ	PS2	25
10	—	テイルズシリーズ	ナムコ	PS2	23
11	—	ギルティギアXX	サミー	PS2	20
12	10	電脳戦機バーチャロンシリーズ	セガ	PS2	76
13	—	鬼武者シリーズ	カプコン	PS2	15
14	—	SNK VS.CAPCOM	SNKプレイモア	AC	13
14	—	実況パワフルプロ野球シリーズ	コナミ	PS2	13
16	—	グランツーリスモシリーズ	SCE	PS2	12
16	—	信長の野望シリーズ	コーエー	PS2	12
16	—	鉄拳シリーズ	ナムコ	PS2	12
19	—	サイレントヒル3	コナミ	PS2	12
20	—	式神の城II	アルファ・システム	AC	9

※本誌9月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーション、ACはアーケードの略です。



発売日	10月9日発売	10月23日発売	10月23日発売
作品	Brute Force	WC TAO FENG	WC INSIDE PITCH 2003
			
	マイクロソフト	マイクロソフト	マイクロソフト
	シューティングアクション	格闘アクション	スポーツ
	6800円	4800円	4800円
	多彩な特殊能力と驚異的な戦闘能力を持つ4人のキャラクターを状況に応じて使い分けながら、6つのワールドを戦い抜くSFシューティングアクション。最大4人同時プレイなどモードも充実。	人対人の格闘の緊張感や臨場感を感じさせる演出が多数。ステージの環境物は壊れ、ファイターが体に纏う衣服が破れたりもする。ファイターの肉体は砕け出血するなどの表現も実現している。	北米で5月に発売されたメジャーリーグベースボールゲーム。細部まで描かれた球場、選手の細かいエディット機能などもある。Xbox Live対応なので世界中の相手とチームを戦わせよう。

批評家

相沢浩仁



じつはページが足りなくて今号も「Xbox　300万台への道」は休載。テクモの板垣伴信プロデューサーに「もう、あきらめたのかと思ったぞ!!」と怒られてしまいましたが（笑）、決して連載中止というわけでも、あきらめたわけでもありませんので、念のため。本誌編集長。

- **Brute Force**：アメリカではつぎの「HALO」とまで期待されたソフトだが、ゲーム性はかなり異なる。チーム戦であるものの、戦略性は意外に少なく、とにかく撃ちまくる感が強い。だがその爽快感と、美しいグラフィック、世界観は十分に魅力的。壮大なスケールの超大作であることに間違いはない。
- **TAO FENG**：海外ゲームのわりにキャラクターや背景のデザインはけっこうがんばっており、美しい。やたらと激しく出る血しぶきも含めて、初めて見るときの映像的・暴力的な衝撃はけっこうある。だが本格的な対戦格闘アクションとしてのゲーム性は、日本人の求める水準からするとかなり厳しい。
- **INSIDE PITCH 2003**：北米ではメジャーリーグの野球ゲームは数多いが、日本人的な感覚でみると、まだまだ大味なものが多く、またとにかく選手たちの顔がぜんぜん似ていない。このソフトは操作性と表示がわかりやすく、背景や実況もそれらしい。反応がやや遅く感じるときもあるが、慣れれば十分に遊べる。

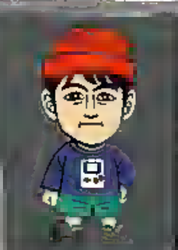
田川ラメ夫



出張先の広島でこの原稿を夜な夜な書いているサラリーマンライター（号泣）。阪神タイガースのリーグ優勝を仕事先で知って小さくガッツポーズする（だって……ねぇ？）ファン歴2年目のにわか虎キチでもある。東京ゲームショウで声をかけてくれた皆さんに感謝！（←予想）

- **Brute Force**：重厚でありながら意外にマニアックさは薄く、操作感も軽快でグッド・フィーリング。ビギナーにもとっつきやすいインターフェイスの洗練度、ややありがちだけどそれなりにイカスSFな設定もヨシかと。マルチプレイは環境に合わせた多様な選択ができて、しかもヤヴァイ！　王道っすヨ。
- **TAO FENG**：入力後のレスポンスが良好で技やモーションのバリエーションも多彩で軽快に遊べます。濃ゆいキャラクターデザインと珍妙技をくり出す気アタックは『モータルコンバット』の香りプンプン。突然の視点変更と高めの難易度がオッケーな方は買うべし。予想に反し（←失礼）完成度高し。
- **INSIDE PITCH 2003**：日本の野球ゲームを踏襲した操作法で導入はスンナリ。深夜や早朝で放送されてる衛星生中継チックな見せかたもいい感じ。MLBマニアもウットリなモードにニヤリとしつつ、“ワーコレ”らしい（あるいは適した）作品だなぁと感じたり。本物さながらのイチローのプレイは必見ですぞ。

ローリング内沢



スポーツ観戦にはあんまり興味がないのですが最近相撲に夢中です。相撲そのものというよりも、高見盛の奇妙な動き、そして闘牙のもみ上げなど各力士のキャラクター性に釘付け。ちなみに闘牙のもみ上げは、洗髪時にきちんとトリートメントしてるんだとか。オシャレじゃん。

- **Brute Force**：この手のタイプのゲームは迷子になることが多いのだが、複雑な地形でありながらもきちんとプレイヤーを誘導してくれるので非常に遊びやすい。チュートリアルも親切で◎。特徴のある4人のキャラを状況によって使い分けていくというシステムは戦略性が高く、やり込みがいもアリ。
- **TAO FENG**：若干もったりした操作感覚でありながらもスピード感と爽快感が感じられる作品。地形を活かした闘いもでき、戦略性も高め。攻撃を受けるとキャラが傷だらけになっていくグラフィックは目で楽しめる。完成度は高いがゲームとしては比較的オーソドックスな内容でウリとなる部分が薄いか。
- **INSIDE PITCH 2003**：各選手の動きやリアクションがよく、さらにカメラワークが独特で見た目に楽しめる作品。大リーグならではのダイナミックさは◎だが、野球としての緻密な戦略的楽しさは若干薄い印象か。日本野球とアメリカ野球の差なのかもしれないが投低打高気味。バッティング時の爽快感は高い。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章＆漫画書きです。最近、遅ればせながらPCゲームの「マフィア」というやつにはまっています。タクシーの運ちゃんが、成り行き上、モーテルを血の海にしたり自動車レースで優勝したりする、夢いっぱいの内容です。Xbox版は出ないのかしら。

- **Brute Force**：リアリティーはリアリティーでも“SFアメコミ世界”のリアリティーを志向している本作。男、女、トカゲ、ロボ女のメンバー構成とか、ちょっと懐かしい時代のアクションゲームの雰囲気が味わえます。ストーリーモードは4人揃ってからが本番。スナイプ→突破のゲームリズムが心地いい！
- **TAO FENG**：東洋の神秘かぶれの変なゲーム世界といい、ビギナー御用達（？）のガチャプレイが通用しない技コマンド体系といい、いかにもな『モータルコンバット』臭が。フィールドを自在に移動できるシステムだったら、地形を利用した技も気持ちよく出せるのに……などなど、いまひとつノりきれず。
- **INSIDE PITCH 2003**：ストライク球とボール球の投げわけ、ノーマルスイングと強振の振りわけが完全二択性だったりと、操作系統は大味。しかし、小気味よい操作感性と球場の空気感（音声込み）の再現度の高さゆえ、それがマイナスに感じません。大リーグとはこういうものだ、と納得（？）できればハマれます！

TOTAL POINT	Brute Force	TAO FENG	INSIDE PITCH 2003
	33POINT	27POINT	29POINT

※ WC “Xboxワールドコレクション”とは、ゲーム内容は英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。

10月23日発売

WC

NFL FEVER 2004



マイクロソフト

スポーツ

4800円

誰でも遊べるように配慮されたトレーニングモードが充実。チームの育成、選手トレード機能などのさまざまな面で強化が図られている。XSN Sports.comを利用すれば、遊びの幅が広がるぞ。

アメリカでは大人気のシリーズ最新作。回を重ねるごとに少しずつパワーアップしているのがわかる。レスポンスが少々鈍く感じるときもあるが、Xbox Liveで遊ぶ人は盛り上がること必至だ。競合ソフトが超強力揃いなので、個人的にはNFLらしいカッコよさをもっと追求してほしい。

もったいない！　親切な構成のトレーニングでアメフトの基礎が覚えられるし、申し分ない選手のモデルやモーションもすばらしい、丁寧で骨太な作りなんだけど、ローカライズしてないだけで素人にオススメできない気持ちに(涙)。筋金入りのNFLっ子か、語学力に長けた方なら大満足っす。

多くの情報を画面内によくまとめてあると思うが、表記がすべて英語なだけにアメフトをかなり知っている人でないと遊びにくい。説明書も英文の直訳に近く、説明不足気味な印象。ゲームの出来としては◎だが、プレイヤーが日本人ということを考えると、細かい部分で不満点が残る。

純粋に大勢の男たちのぶつかり合いの迫力が再現されているグラフィック＆サウンドには圧倒されます。野球やゴルフと比べると、テレビゲーム的な爽快感が薄い題材なのはしかたないのかもしれませんが、"アメフトLOVE"とほんの少しの英語力さえあれば、いろんなものが見えてくるはずです。

27 POINT

10月23日発売

WC

OUTLAW GOLF



マイクロソフト

スポーツ

4800円

単にスコアを競うだけではなく、ゴルファーの精神状態がゲームの難易度に反映される新感覚のシステムを採用。ほかのゴルファーに邪魔されたり、コース上に障害があるなど、何でもありだ。

まったくもって紳士のスポーツではない、アウトローたちのゴルフ。正統派ゴルフを楽しみたい人には絶対にオススメできませんが、そのメチャクチャぶりは最近の日本のテレビゲームでは珍しい凄さです。じつはゴルフゲームとしても意外にマジメにつくっており、けっこう楽しめると思います。

右スティックを使ったショット法は斬新だがミス出すぎ風味。ボタンを押すタイミングのショットに慣れた日本人には致命的仕様かも。コースのゾンザイ感も否めないし、キャディへの攻撃や突飛なルールなど、ドタバタ＝賑やか＆楽しい、とは限らないと思ったり。この価格でも……ねぇ。

キャディーを殴ってスコアのアップを狙う、他プレイヤーのショット時にコントローラーを振動させて邪魔する、など、一風変わった楽しみかたが可能。そのうえショットの操作方法が独特でオリジナリティーは高い。新しさを感じるが、逆に細かい部分で遊びにくさを感じる部分も否めない。

キャディーに暴力を振るう以外はまともにゴルフゲームしてるなぁ、という印象。ショットが真っ直ぐ飛んだときの気持ちよさは、スティックの上下によるショット操作ならではでしょう。一度ミスするとひたすら深みにはまっていく諸システムは、ある程度腕が上達するまで辛抱、辛抱。

28 POINT

10月23日発売

WC

OUTLAW VOLLEYBALL



マイクロソフト

スポーツ

4800円

ビーチや墓場などユニークな10種類のコートで、過酷なミッションに挑戦する。バレーボールだけでは勝てない場合はポイントをためて、直接相手と格闘してノックアウトさせることも。

「DOAX」と比較すると正直見劣りするが、けっこうがんばってもいる。でも海外タイトルに何を求めるかで、このソフトの意義はまったく変わる。発売時期からするとパクリではないと思うし、キワモノというかバカゲーの代表として、そのテが好きな人にはコレクションの価値十分アリ。

比類なきビーチバレーゲーであるアレよりは粗雑で悪趣味ではある。ゲージを合わせながらコースを定める独特の操作感は最初戸惑うかも。無法っぷりは試合中の格闘とアクの強いキャラくらいで(笑)、こぢんまりしたキワモノゲームだったり。試合が長いと感じるのはアレの後遺症です。

対戦相手と格闘することができるが、必然性は薄くオマケ的な印象。バレー自体はオーソドックスでありながらも安定感のある作り。洋ゲーには珍しく、キャラクターの個性も出ており魅力的。テンポもよく遊びやすい。キャラを成長させるミッション制のモードはミニゲームとして楽しい。

メインのバレー部分、おまけの格闘部分ともに淡々。弾けたアウトローっぷりを期待していると肩透かしを食らうかも。誰でもすぐに遊べるという点ではよい接待ソフトになるでしょう。ビーチバレー＝エッチなスポーツという偏見がある人にとっては、そこそこ満足のいく"揺れ具合"かと。

27 POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

一見「HALO」と似ているが内容はぜんぜん違う「ブルートフォース」は、豪華な雰囲気でなかなか楽しめる。『ワールドコレクション』のゲーム性では『アウトローゴルフ』、キワモノでは『アウトローバレーボール』といったところでしょう。

『ブルート～』はバリバリやり込む予定。そしてバキバキにやられまくる予定(涙)。『タオフェン』と『インサイド～』のコストパフォーマンスも見逃せないっすね。個人的には英和辞書片手に『NFL～』を遊んでみたいなー。デキは異様にグッドなので。

ワールドコレクションは、それぞれデキはいいのだが、ウリとなる部分が弱い印象。また説明書が英文の直訳に近く、わかりにくい部分も。もちろんゲーム画面は全部英語。それでもいい、という洋ゲーファンならばオススメかと思います。

『インサイドピッチ』と『アウトローゴルフ』のワールドコレクション2タイトルは大当たり。今後もこの調子でコレクション化してほしいものです。しっかりローカライズされている「ブルート～」は、ゲーム世界の雰囲気が好みであれば、ぜひ。

そのほかに発売されるゲーム

segaGT Online



クルマの挙動を極限にまでシミュレートしたリアルなゲーム性と、Xboxならではの美しいグラフィックで好評だった『segaGT』の最新作がいよいよ発売。Xbox Live対応となり家庭用のレースゲームとしては初となる、最大12人同時対戦を実現している。もちろんボイスコミュニケータで、ボイスチャットによるコミュニケーションも可能。登場する車種は前作同様、伝統・伝説・血統をキーワードに、さらに新しい血統のクルマを国内外から追加収録。まさに進化したレースゲームだ！

■10月30日発売予定
■セガ
■レース
■6980円

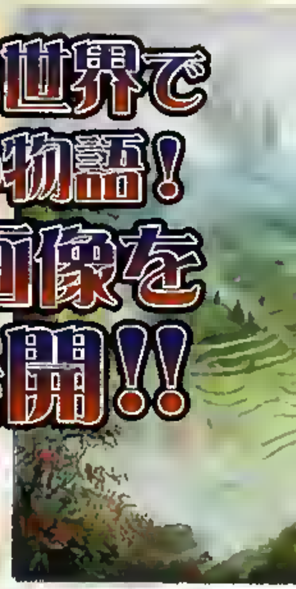




緊急速報!!
Urgent news flash!!

中国をモチーフにした世界で展開する波乱万丈の物語！最新情報&画像を独占大公開!!





カバーイラストを解説！

このカバーイラストは古きよきヘビメタのジャケットを思わせる雰囲気を感じさせる仕上がり。そしてイラストについてバイオウェア社からコメントをいただいた。「中心に描かれている明(コアキャラクターのひとり)が馬の悪霊とともに戦闘をくり広げている瞬間を表現しています。みなさんにもミステリアスな雰囲気を感じていただければうれしいですね」。

カナダ生まれのアクションRPG！



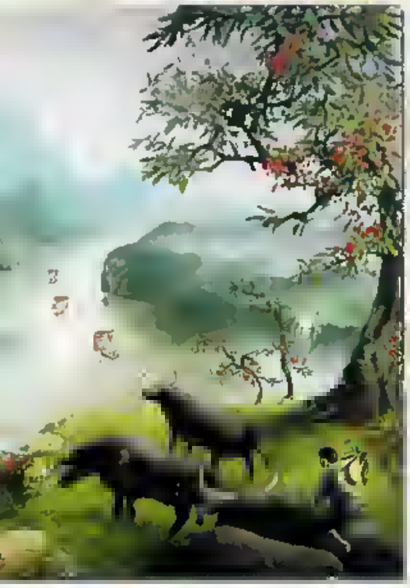
JADE EMPIRE

～翡翠の帝国～

古代中国をモチーフにした神秘的な世界が舞台となるアクションRPGが登場。一風変わった設定と個性的なシステムを採用し、オリジナリティー溢れる作品となりそうだ。編集長のカナダ取材紀行もお見逃しなく！

A action

タイトル名	ジェイド エンパイア ～ヒスイノテイコク～		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションRPG
発売日	2004年発売予定	価格	未定
開発	BioWare	制作者	プロデューサー：ジム・ビショップ
ブロック数	未定 / 対象年齢 未定	システム対応	5.1ch HDTV
その他	未定		





← まさに中国を思わせる旅情的な風景が広がるかと思えば、人工的な浮島も存在する不思議な世界が舞台。しかし、どれもどこかしら中国特有の雰囲気を醸し出している。

↓ 龍らしきオブジェの口からは清らかな水が流れている。ここはこの世界で重要な場所なのだろうか。とにかく、この圧倒的なスケール感も魅力のひとつと言えるだろう。



これぞ中華風!? 墨絵を思わせる風景とファンタジーの融合！

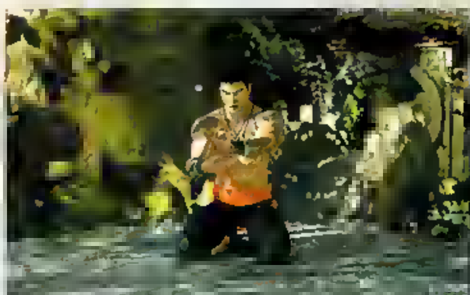
最強の戦闘スタイルを習得し武術師範の座を獲得せよ！

カナダに本拠を構えるバイオウェアは、北米では名の知れた実力派ソフトハウス。そのバイオウェアが本気になって取り組んでいる、初の完全オリジナルゲームがこの『ジェイドエンパイア』だ。その力の入れようは半端じゃない。最新のグラフィックスエンジンで描かれた背景やキャラクターたち、そして最新の音響技術を駆使して再現されるBGMや効果音。この細部にわたる「ここまでやるか！」というこだわりは、まさに海外のソフトハウスならでは。綿密に作られた世界で、限りなく自由に冒険を楽しむことができるこの作品は、日本のユーザーに衝撃をもって迎え入れられるだろう。

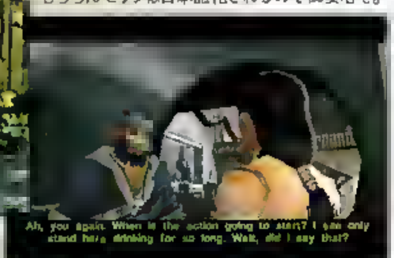
波乱万丈の物語は、世間との交渉を絶って修行に励む武術学校に凶事が発生したところから幕を開ける。この出来事により主人公は大きな争いの中に巻き込まれ、否応なく修行の旅へ……。そして、主人公は強力なライバルや怪物と戦いながら経験を積んで最強の戦闘スタイルをマスターし、偉大なる武術師範を目指すのだ。



↑ プレイヤーは善の道でも、悪の道でも好きなほうを選んでプレイできる。こんな自由度の高さも本作の魅力だろう。



←↓ イベントで流れるムービーのクオリティーは驚くほど高い。また、当然ながら住民たちと会話をして情報を集めて、ゲームを進めていく。もちろんセリフは日本語化されるので御安心を。





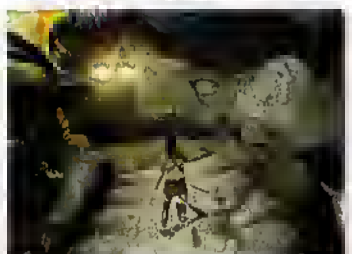
← 鳥や虫の鳴き声はもちろん、風によってそよぐ草の音まで再現。このこだわりに脱帽！



→ 古代の神秘的な中国を再現。西洋から見た東洋観を感じることができておもしろい。

↓ 冒険中には、恋愛関係のもつれまで体験することになりそうだ。どんな体験をするかは、プレイヤーの行動次第！

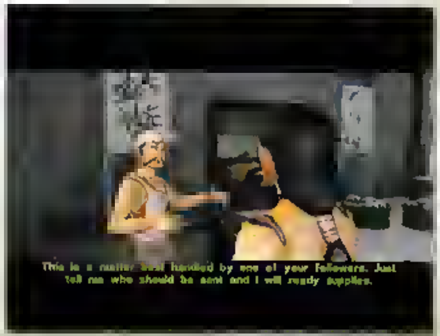




↑ 夜になれば外は暗くなる。どうやら時間の概念も導入されているようだ。

物語の進めかたによって変化する自由度の高さも魅力のひとつ!

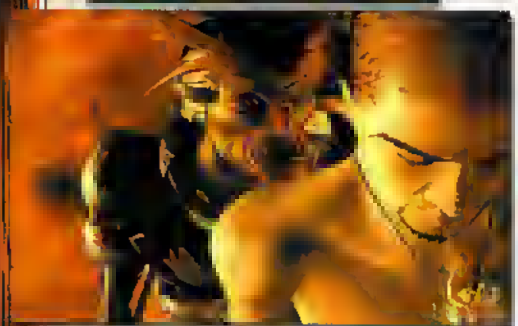
物語が進展していくと、主人公は活動の拠点となる村を持つことができる。これで、ここを訪れて来る門弟との交流、新しい戦闘スタイルの修得、門弟を募集して稽古をつける、なんてことが可能になる。また、ミッションをクリアーするなどして主人公の格が上がると、拠点は武術学校としての名声が高まり、村は砦へと成長、発展していく。さらに名声が高まると、その影響力はあたり一帯に広がり、喧嘩の仲裁、謎の解明といった依頼が、さまざまな村から殺到するようになる。もちろんこれらの依頼を受けるも受けないもプレイヤー次第。こうしてこの世界で自分だけの物語を作っていくのだ。



↑さまざまな行動や選択によって評価が定まり、これによってほかのキャラクターや門弟の態度が変化していくぞ。



←強力な敵を打ち負かすと、敵が武術学校の門弟として入学することもある。これでまたも名声アップ!



革新的な戦闘システムを採用!?

攻撃方法にはパンチやキックはもちろん、武器や魔術、魔物への変身までもがあり、もはやなんでもあり状態。また、戦闘はペースの早い格闘スタイルで行われ、戦闘中任意にスタイルを変更することができる。たとえば、魔法使いが遠方から火の玉で攻撃してきた場合、プレイヤーは"ダーティ・ファイティング"スタイルを採用して魔法使いの目に土を投げつけ、その後、椅子を壊しながら近づき、最後にフォーカス・モードで敵の動きを遅らせ、壊れた椅子の脚を持って"即席武器戦闘スタイル"を選択、近距離からの強力な武器攻撃で魔法使いを倒す、なんてことも可能なのだ。

↓画面が切り替わり、格闘ゲームスタイルで戦うことになるらしい。



↓特定のスタイルを極めて大家になることも可能。



↑この"即席武器戦闘スタイル"から簡単に別のスタイルへ移行可能!

CHARACTERS

個性豊かなキャラクターたちの一部を公開!

個性豊かなキャラが複数用意されており、その中からお気に入りを選択してゲームを開始。そのとき、攻撃能力や戦闘スタイル、コンビネーションなどを選択して完成させる。プレイヤーは最初の戦闘スタイルを進歩させたり、まったく新しい戦闘スタイルを学んだりして、キャラクターを好きなタイプに進化させることが可能。戦闘スタイルは、武術スタイル(ムカデ拳、蟷螂拳)、魔術スタイル(手かざしで麻痺させる、火を吹く)、武器スタイル(二挺斧、斧槍、あるいは椅子などの即席武器)など30種以上の中から選べるのだ。選択肢が多いのもうれしい!



←巨大な魔物も仲間にすることができそうだ。しかも魔物に変身することもできるとか……。



正統派の拳法使い!!



紅一点の東洋系美女



敵か味方か、馬の悪霊!?



古代の神、それとも魔物!?



編集長 相沢浩仁の『ジェイドエンパイア』の開発元、カナダのバイオウェアに行ってきたヨ!

『ジェイドエンパイア』の開発は、カナダを代表するデベロッパーのひとつ、バイオウェア社。今号の表紙イラストの打合せも兼ねて、じつは7月28日に、編集部内にも目的や出張先を極秘で、カナダのバイオウェア社に行ってきました。

2日間びっしり取材を敢光!?

ふたりのCEO(最高経営責任者)、Dr.レイモンド・ミュジカとDr.グレゴリー・ゼスチャクと会うのは、じつはこれで4回目になる。ふたりの名刺にはDr.(ドクター)の肩書きがついており、以前から気になっていたのだけれども、今回よくよく聞いてみるとふたりは本当の医者でもあるという。地元の医学部を卒業後、緊急医(いわゆるERですね!)などをしながらお金を貯めてゲーム開発を続け、会社設立をしたというのだから驚きだ。設立当初は医師の経験と人脈を活かし、医療用ソフトの開発・販売も行っていたが(だから社名がバイオウェア!!)、それはあまりおもしろくなかったので、子供のころからの夢だったゲーム専門の開発会社にすぐに変更したという。

バイオウェアのオフィスでは2日間にわたってびっしりと、プログラムやグラフィックなど、『ジェイドエンパイア』の各担当者とじっくりと話し合ってきた。ゲームの説明や取材という意味合いもあったが、その大半はこのゲームをどのようにしたら、より日本のRPGファンにも受け入れられてもらえるのか、という相談だった。予告編ムービーや、実機を使用したデモプレイ、膨大な設定資料の数々を見せていただいた。そして、『ジェイドエンパイア』は、架空の古代中国を舞台にしたファンタジー格闘アクションRPG。で、正直なところ、日本人の感覚からすると、カナダ人が創造した中国的世界に多少の違和感を覚えることもなくはない。だが、その奥深い設定とストーリー、多彩な戦闘は、かなりオリジナリティーあふれる興味深い作品になる可能性が高いと感じた。内緒だが主人公のひとりは、日本のゲームファンに向けたデザインと設定を考えているという(まだ完成していないのが残念だ)。

ボクはバイオウェア初の完全オリジナルであるこの作品に対するスタッフの情熱に"本物"を感じている。だから、緊急速報段階で、表紙の提案を御願いした次第なのだ。僕は来年の発売を楽しみにしている。



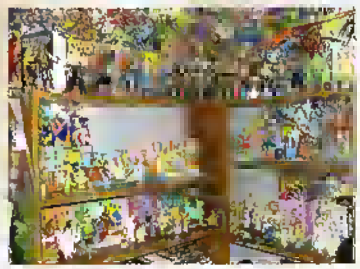
Jim Bishop(ジム・ビショップ)。『ジェイドエンパイア』のAssociate Producer(一般的にいう、開発側のプロデューサー)。

Dr.Raymond A. Muzyka(レイモンド・ミュジカ)Joint CEO。ふたりいる最高経営責任者のひとりで、創設者。『ジェイドエンパイア』原案者のひとり。以前より、中国を舞台にしたゲームが作りたかった。

Dr. Gregory P. Zeschuk(グレゴリー・ゼスチャク)。Joint CEO。ふたりいる最高経営責任者のひとりで、創設者。本作の原案者のひとり。以前より、格闘技をモチーフにしたアクションRPGが作りたかった。



⬅バイオウェアは、エドモントンの閑静な旧市街の一角にある。ちなみに、写真に写っているのは、オフィスではありません(近所)。



⬆ある開発スタッフの机の後ろ。ものすごい数のフィギュアがあるのは、日本と同じ雰囲気?



⬆開発室横の廊下。記録的大ヒットになったXbox用ソフト「STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC」の設定画がずらりと貼ってある。

バイオウェアとは……

バイオウェアは、『ジェイドエンパイア』の原案者でもある、現在のふたりのCEO(最高経営責任者)、Dr.レイモンド・ミュジカとDr.グレゴリー・ゼスチャクたちによって1995年に創立された、カナダを代表するゲーム開発会社。オフィスはカナダのアルバータ州都エドモントンにある。日本での知名度はまだ低いが、PC用ネットワークRPG「バルダーズゲート」シリーズをはじめ、PC/DC用アクション「MDK2」、Xbox用アクションRPG「STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC」など、ほとんどの作品が欧米ではミリオンセラーになっている。昨年8月にマイクロソフトがバイオウェアとの提携を発表したが、その正体が今回発表された『ジェイドエンパイア』だ。

BiowareCORP　http://www.Bioware.com/

バイオウェアからコメントもらったヨ!

ファミ通Xboxの読者にだけ、特別にコメントを頂きました!

レイモンド・ミュジカ

グレゴリーと私は10年も『ジェイドエンパイア』の構想を夢に描いていました。そして、このコンセプトにそった開発を行うだけの経験を積み、構想を実現できる理想的なプラットフォームを手に入れることができました。それがXboxという技術的にも非常に進歩しているハードです。

『ジェイドエンパイア』は、古代の中国の神話が舞台です。私たちは一種のパラレルワールドを創設するため、古代の中国に関する文学、神話、および伝説を徹底的に調べました。中国の神話学の本を数多く読み、水滸伝のような映画シリーズや、ブルース・リー、ジャッキー・チェン、およびチョウ・ユン・ファの古典的な香港映画も見ました。これらはチームへ大きなインスピレーションを与えてくれています。

そして、私たちはゲーム開発中に中国(北京と香港)、また韓国や日本を訪れました。万里の長城、紫禁城、および明墓の光景にはとても感動し、中国の歴史や神話の両方からデザインと芸術的インスピレーションを得てきました。このゲームはあったかもしれない中国の物語です。

この9月に東京ゲームショウでデモを公開するのを楽しみにしています。ファミ通Xbox読者、アクションRPGファンも含めた世界中の人々を魅了するゲームのひとつとなると確信しています。

グレゴリー・ゼスチャク

グラフィックスエンジンは最新作「STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC」よりも2倍以上ものパワーがあります。特有の各種設定、詳細な戦闘システム、そして、豪華なキャラクターのグラフィックスとアニメーションシステム、そして豊かで、深く、複雑なストーリーライン。バイオウェアの伝統である再プレイ可能なオプション。すべてにおいて、『ジェイドエンパイア』は本当に別格です。

個人的に、新しく愉快なキャラクターたちや戦闘、そして冒険のバランスがよく、とてもゲームを楽しめました。これら3つの要素をプレーヤーの皆さんも楽しまれることでしょう。

ジム・ビショップ

私たちは数々のRPGを作って多くのノウハウを得てきましたが、この『ジェイドエンパイア』はまったく新しい試みを数多く取り入れています。そして私たちはゼロから『ジェイドエンパイア』のために新しい戦闘システムを設計しました。とくに相手の動きを遅くし、その間、さまざまなスタイルの能力を使用できる画期的なフォース能力は、皆さんに楽しんでもらえると考えています。

Xboxは『ジェイドエンパイア』を制作できる唯一のゲーム機です。そして、この作品をゲームを愛する皆さんにお届けできる日を楽しみにしています。

緊急速報!!

Urgent news flash!!

300種類用意された対戦型ストラテジー

Phantom Dast

ファントムダスト

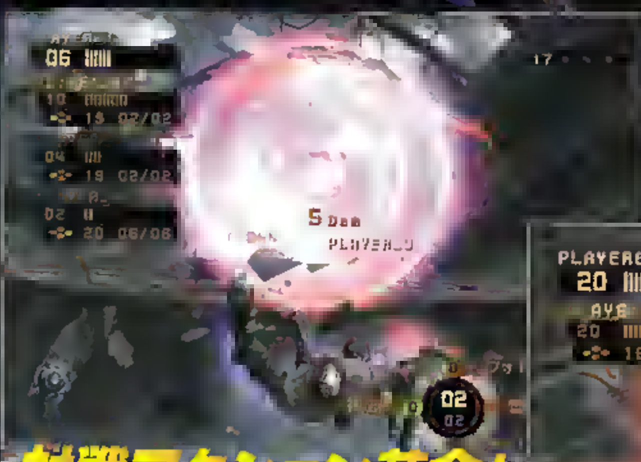
マイクロソフト内作第2弾！





『魔牙霊』に続くマイクロソフト内部制作第2弾となる『ファントムダスト』は、ストラテジーアクションという新ジャンルを切り開く意欲作。肝となるシステム関係を中心に、作品の魅力に迫る。インタビューも必読！

タイトル	ファントムダスト		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ストラテジーアクション
発売日	2004年発売予定	価格	未定
開発	マイクロソフト	製作者	ディレクター＝二木幸生
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
システム周辺			
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Live対応プレイ時には最大4人同時プレイ可能		





←一見するとFPS系の対戦型アクションゲームだが、しっかりとストラテジー要素が加わっている。これにより、まったく新しいゲーム性を実現した。右下のゲージが気になる!?

対戦アクション革命！シンプルで奥の深い超能力バトルに活目すべし!!

Urgent news flash!!

スキルを駆使して戦うアクションゲーム登場！



戦略的要素を取り入れた、いままでにないタイプの対戦アクションゲームがこの『ファントムダスト』。プレイヤーは3D空間を自由に動き回り、300種類以上もある"スキル"を活用して、激しい超能力バトルをくり広げることになる。この超能力=スキルには攻撃系や防御系、移動系などさまざまな系統のスキルが用意されており、これらのスキルを自由に組み合わせて"アーセナル"と呼ばれるデッキ状のものを作成する。これが、ストラテジー要素の肝。これによって多彩な戦略を考えることができ、決められた技で戦う既存の対戦アクションとは決定的に違う戦いが実現する。どのスキルをアーセナルに組み込んで、どんな戦いかたをするのか、戦闘を行うまえの段階で、すでに戦いは始まっているのだ。



↑左下で光っている球体にスキルが閉じ込められている。その奥にある青い球体にもスキルが閉じ込められている？　これをボタンで割り振って戦うことになるようだ。

←操作は完全リアルタイム。途中でゆっくりと考えているヒマはない。展開は非常にスピーディー。ちなみに、攻撃によって壁やビルなどを破壊することも可能。これも戦略に組み込め！



↑ストーリーモードではミッションクリアー条件に合わせてアーセナルを作成することになる。

↓→攻撃はある程度相手をロックして行うが、緊急回避やスキルを活用すれば、避けることは容易。対戦は最大4人まで可能になっているぞ。





荒廃した近未来が舞台

カタストロフ後の荒廃した世界が舞台。地上は"ファントムダスト"と呼ばれる粒子に覆われており、正体不明のモンスターに支配されている。そして人類はファントムダストの影響で記憶を失い、その代わりに思念を現実化するスキルを獲得するにいたる。プレイヤーは世界が崩壊した理由と、失った記憶を捜して超能力者やモンスターと戦う道を選択するのだった……。



←↓なぜ世界は崩壊してしまったのか、謎の粒子ファントムダストとは？　SFをベースにしたストーリーにも注目だ。ちなみに、舞台は日本をイメージしている。



→左がストーリーモードの主人公。キャラはアメコミを意識してる？





崩壊した世界の謎を解け！

『ファントムダスト』の核心に迫る！ ディレクター二木幸生インタビュー

わからないことが多い作品だけに、当然ながらディレクターの二木氏にインタビューを敢行。戦闘システムに関して多くの情報を得ることができた。必読！



二木幸生 プロフィール

名作『パンツァードラグーン』(サターン)シリーズ3部作の中心人物として活躍。ゲームデザイナーとして企画を担当し、プロジェクトの立ち上げから制作に関わる。その後2社のゲーム会社を経て、マイクロソフトに入社。

ストラテジーアクションが誕生したきっかけとは!?

——まずはこのゲームを作るきっかけから教えてください。

二木　そもそもFPSをプレイしていたときに「マップに出る武器を自由に選択できたらうれしいのになぁ」と感じていたことが発端で、それならば、使える武器を自分でコントロールできるアクション対戦ゲームを作ったら楽しいんじゃないか、と思ったのがきっかけでしたね。これを土台にして、僕の好きなカードゲーム系の要素もミックスできないかと考えた末に、このシステムに行き着いた感じです。操作しての気持ちよさ、リアルタイムで操作して、すぐに反応が返ってくるゲームの醍醐味を最大限に生かしつつ、デッキを組んで戦うストラテジー要素がバランスよく組み込めたと思います。それに、Xboxはネット対戦に適したハードなので、この特性を最大限に活かしたものを作りたいとずっと考えていました。

——ふたつの要素を入れるのは大変では？

二木　ストラテジー的な要素をゲームに取り入れていくのは難しかったですね。試行錯誤もありましたが、そのおかげでシステムはきっちり作ることができました。一見難しそうに見えますが、すぐに遊べると思います。ルールはシンプルで奥が深い作りになっていますよ。10分もプレイすれば、ルールは完全に把握できると思います。

「ファントムダスト」の肝となるシステムを徹底解明する！

——いまいちルールがイメージできないんですけど、スキルは最初から使えるんですか？

二木　プレイ直後はスキルを持っていません。まずはマップの一定の場所に置かれているスキルをキャプチャーすることから始めます。キャプチャーはスキルの入った球体に近づいてボタンを押すだけでオーケーです。スキルはABXYのボタンにキャプチャーでき、Aボタンを押せばそのスキルはAボタンに、Bボタンを押せばBボタンに割り振られます。また、スキルを持っているボタンでキャプチャーすると新しいスキルに入れ替わるため、一度に使える能力は4種類だけとなります。ちなみにスキルは、自分で作成したアーセナルから完全ランダム出現ですね。

——アーセナルに組み込めるスキルは数が決まっていますよね。デッキ作成画面を見ると、全部で30個のような気が……。

二木　ご想像にお任せします(笑)。お約束ですが、すぐに必要なスキルは複数入れておくことで出現確率を上げることができます。

——スキルを使うには、コマンド入力などが必要になったりするんですか？

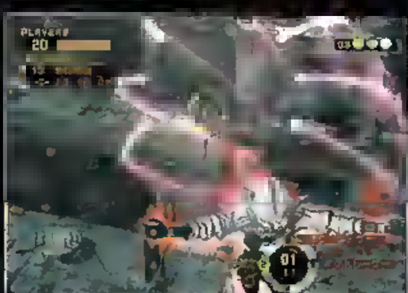
二木　複雑な操作は必要ありません。対応しているボタンを押すだけでスキルは使えます。攻撃系の場合、当たるかどうかは腕次第ですけど(笑)。ただ、スキルを使うにはそれぞれ決められたオーラを消費することになりますので、使えるオーラが少ない初期段階では使いにくいスキルもあります。

——オーラはどうやって増やすのですか？

二木　レベルアップさせるスキルを使うことで最大値を増やすことが可能で、スキルを使って消費したオーラは、時間の経過とともに最大値まで戻るという仕組みです。オーラはゼロからスタートするので、強力なスキルを使

インタビュー＆画面写真から判明した各種インジゲーターの意味を解説！

"アクション＋ストラテジー＝ファントムダスト"と言われても、いまいちゲーム内容がピンとこないと思うが、このインタビューによって多くの謎が解明されたことだろう。さて、ここでは画面写真に表示された各種インジゲーターを予測を交えて解説していく。インタビューとあわせて読めば、『ファントムダスト』の基本的なシステムは把握できるはずだ。



⬆接近戦用のライトセーバー系のスキルやキックパンチのスキルもあるとか。ドローをコントロールするスキルや浮遊といったスキルもある。



●出現スキルゲージ
マップ上に出現するスキルは3つ。ゆえに、これは出現スキルと、色によって大まかな種類を表示していると推測できる。左の数字は残りスキル数？

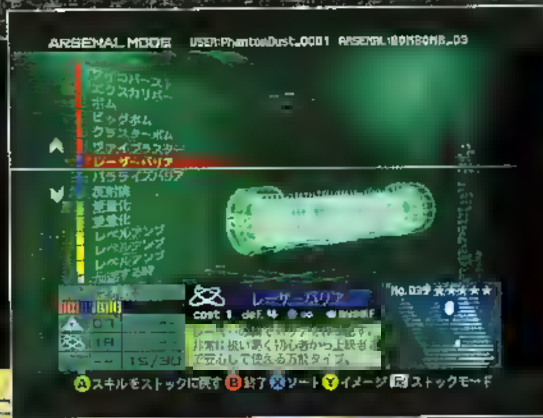
●体力ゲージ
プレイヤーの現在の体力を表示している。マックスは20と推測できる。また、対戦相手の体力、大まかな取得スキル、残りスキル数、現在のオーラ数とレベルも把握できるようだ。

●オーラ表示インジゲーター
上の数値が現在のオーラ。これを消費してスキルを発動させる。消費したオーラは時間経過とともに復活。下はマックスのオーラ数。これはパワーアップスキルの活用でレベルアップが可能だ。

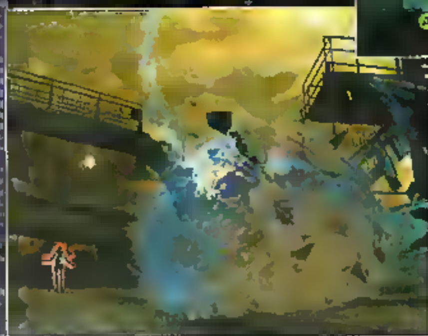
●取得スキル表示インジゲーター
コントローラ同様で、下がAボタン、上がYボタン、右がBボタン、左がXボタンに対応しているので把握しやすい。それぞれに表示されているのが取得しているスキルだ。また赤は攻撃系、青は防御系など、色分けでスキルの系統を表示している。ちなみに白はオーラのレベルアップスキル。数字はスキルを発動させるために必要なオーラの数を示している？

う場合はある程度レベルアップしておく必要があります。
——アーセナルに組み込んだ30個を使い切ったら、もとの状態に戻るんですか？
二木　もとには戻りません。いわゆるデッキ切れ状態になると負けです。ターン制ではなくリアルタイムで動いているので、ちゅうちょせずにスキルを入れ替えていけば、有利なスキルが出やすくなりますから。それではおもしろくないので、いま入れ替えるべきか否かをきちんと判断することが必要になります。もちろん、スキルドローをある程度コントロールするスキルもありますよ。
——スキルが入っている球体は、一定時間で消えたりしないんですか？
二木　消えません。いまいらないと思ったら、そのままにしておいてもかまいません。ただ、スキルの中にはその球体を壊す間接攻撃系スキルもあるんですけど……。
——アーセナル作成に性格が出そうですね(笑)。ところで相手はなんのスキルがあるかわかるんですか？
二木　具体的にはわかりませんが、ある程度スキルの色で判断することができます。赤が攻撃系、青が防御系、黄色が特殊系、緑が状態変更系、紫が消去系といった感じ。もちろんほかにもありますよ。
——スキルの球体は同時に何個まで出現するのですか？
二木　一度に3つまで出現します。必要なスキルが出てこない場合は、どんどんスキルを上書きしていけば欲しいスキルが手に入ります。全部使い切ったら負けですけど……。
——アーセナルには同じスキルを何個も入れられるのですか？
二木　当然制限を設けます。同じスキルばかりだとつまらないですよね。試行錯誤して作ったアーセナルで戦い、目的に合わせてカスタマイズしていく。これが楽しいんですよ。コンセプトデッキみたいな作りかたもアリですし。
——コンボなんかも可能ですか？
二木　可能です。このスキルを使ったあとにこれを使うとか、このスキルの弱点をフォローするためにさきにこれを使うとか。たとえばダウン系の攻撃を当ててから、す速く移動して踏みつけ系のスキルを使って大ダメージ、とか。
——ユーザーさんは考えもしないコンボとか考えてきますよ(笑)。
二木　それでバランスが崩れないように、いま長時間かけてバランス調整しているところです。基本的なシステムやスキルはだいぶまえにできていて、長い時間バランス調整とグラフィック、演出などを練り込んでいる状況です。
——スキルはストーリーを進めていくことで増えていくと思いますが、レギュレーションなどは設定されているのでしょうか？
二木　いわゆるノーマルやレアなどを数種類設定しています。出やすいものから出にくいものまで、細かく分けていますよ。
——ストーリーモードをクリアーしただけでは、300種類のスキルは集まらないですよね？
二木　そうですね。何回もプレイしたり、あることをしたり……。
——Xbox Liveで手に入るスキルとか？
二木　その可能性も否定できません(笑)。ほかにもありますけどね。
——そういえば、Xbox Liveでは最大4人対戦となっていますが、これは何故でしょうか？
二木　当初8人でプレイしていたんですけど、4人以上になると運の要素が強くなってしまって、腕による優劣が出なくなってしまうんです。このため最大4人プレイを選択しました。これがバランス的にちょうどいい人数だと思いますよ。

知恵を絞ってアーセナルを作成せよ！



➡これがアーセナル作成画面。ずらりと並んだスキルの中から、30個を厳選することになる。悩ましくも楽しい作業になることは間違いない！


⬆対戦では複数のキャラから選ぶことができる。ただし、性能差はないとのこと。

⬇とにかくプレイしないと楽しさが実感できない。ぜひとも本誌に体験版を付けたいと思わない!?


——チーム対戦などもできますか？
二木　もちろん2対2、1対3も可能です。それに、対戦用のいろいろなルールも考えています。自分のアーセナルを人に自慢し、見たことのない独創的なアーセナルを使うほかのプレイヤーに驚愕する。そういう体験ができるのはやはりマルチプレイならではの楽しみになると思いますよ。
——ボイスチャットが楽しそうですね。
二木　ゲーム中ではテレパシーという設定で、バトルロイヤルでは全員に聞こえますが、チーム戦のときは仲間にしか聞こえません。チーム戦では死んだ場合に救出して生き返らせることもできるので「どこで死んでるの？」「下の階の階段の近く！」なんて助けを求める声などが聞こえるハズです(笑)。ボイスチャットを活用したほうが有利に戦えるでしょうね。

テストプレイに150時間!?
対戦にハマって開発が……

——破壊の演出もカッコイイですよね。
二木　超能力を表現したいとき最初に考えたのは、マンガの"AKIRA"で描かれていた、壁がバーンと壊れたりだとか、ガーンとビルが壊れたりするイメージ。これを演出として見せるだけでなく、ゲーム性にも影響を与えるため、マップの構造が変わったり、進行ルートが増えるなど、構造の変化を戦略に組み込めるようにしました。
——どんな種類のマップがあるんですか？
二木　建物の中のフロアやショッピングモール、高速道路など、いろんな場所を用意していますよ。立体構造になっているところが多いですね。
——地形によってアーセナルを変更したほうが有利になることもあるんでしょうか？
二木　当然あります。スキルには攻撃レンジが設定されているので、障害物が多いから遠距離系は不利だとか、出会い頭が多いから近距離系がいいとか、天井があって放物線上の軌道を描く攻撃は使いにくいとか。地形によってアーセナルは変えたほうが有利です。特定のマップに特化したアーセナルを作ることも攻略の要素として考えています。
——プレイ時間はどれぐらいですか？
二木　ストーリーモードだけでも最低20時間は遊べるようにしています。いまアメリカのテストプレイチームがやりまくっていて、プレイ時間が150時間を越えています。仕事しているのか遊んでいるのかどっちだ！みたいな感じで(笑)。それでも仕事を終えてからも対戦しています。チーム内でも、対戦をしすぎてゲームの制作が前に進まないって状況があって、昼休み以外は対戦禁止になりました(笑)。そのおかげでゲームバランスは飛躍的に向上しましたけど。実戦のデータが蓄積していますので。
——チーム内では最強アーセナルが存在しているんですか？
二木　最初はこのスキルさえ持っていれば勝てるって状況もあったんですが、いまは考えれば必ず突破口が開けるようになっています。プレイしていく途中で、これ最強っていう時代があって、それに対するカウンターが見つかったら廃れて、こんどはこっち最強っていうのがありつつ、またしてもカウンターが見つかって……のくり返し。チーム内でコンセプトのブームはあるんですけど、必ずカウンターが出てくるんで、最終的には腕を磨いていかないとダメですね(笑)。あとは、何をいま取って、何を残しておくべきか状況判断が重要になると思います。実際発売されても、これ最強！っていう時代があって、1ヵ月、2ヵ月してバランスよく落ち着いていく形になるんじゃないでしょうか。
——社内開発第2弾となりますが、気合の入りかたも違うんでしょうね。
二木　そうですね。我々チームの思いのたけをぶつけている作品で、クオリティーも高いと自負しています。とにかく新しい経験がしたいと思ってXboxを選んでくれた日本のユーザーさんの期待に応えたい想いが強いですね。この作品は僕らにとっても新しい挑戦です。発売まではもう少しかかりますが、期待して待っていてください！

緊急速報!!
Urgent news flash!!

本格派ラリーゲームがXboxに再降臨!!

「ラリースポーツ・チャレンジ」の続編がXboxに登場！ 前作は美しいクルマのモデリング、詳細に描き込まれた背景など、グラフィック面で他を圧倒したが、今作はいったいどんな進化を遂げたのか!?



タイトル	ラリースポーツ・チャレンジ2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	レース
発売日	2004年発売予定	価格	未定
開発	Digital Illusions CE	制作者	―
ブロック数	未定	対象年齢	
システム情報			
その他			

RALLISPORT CHALLENGE 2

大幅に進化したグラフィック、描画演出に驚愕せよ！

「ラリースポーツ・チャレンジ」は、その映像クオリティーでXboxユーザーを驚愕させた。その続編である『ラリースポーツ・チャレンジ2』は、クルマのモデリングはもちろん、多種多様なエフェクトなどで、大幅なクオリティーアップがなされているという。果たしてどんな進化を遂げたのだろうか。Xbox Liveにも対応しているので、さらに期待度が高まる一本だ。

CHECK1> ソリッドに描かれた車体！

本作の主役はなんと言ってもクルマだろう。エアインテークやリアウイングといった細部までごまかすことなく描き込まれたラリーカーの数々は、プレイヤーを驚愕させること間違いない。また、前作では29台のクルマが登場していたが、『ラリースポーツ・チャレンジ2』では40車種以上が登場するとのこと。ラリー好きにはたまらないゲームになりそうだ。



ディテールを余すところなく再現

↑インプレッサとサーブがアイスバーンを疾走。車体はもちろん、ライトの光りかたにもこだわりを感じさせる。

CHECK2> 雨、砂、雪が！ 驚異の演出



↑雨や霧などの自然現象がリアルに演出される。これらのエフェクトは走りにも影響するのか？

画面写真を見て圧倒させられるのが、カメラにつく雨粒や砂漠コースを駆け抜ける際に生じる砂煙といった自然表現の数々だ。ラリーといえば、雪道や砂漠の砂地、泥だらけの悪路などの自然と戦うモータースポーツ。ドライバーは、雨で滑りやすくなった路面とともに視界の悪さとも戦わねばならないのだ。こうしたエフェクトの追加は、よりリアルさを感じさせてくれるに違いない。

CHECK3> 世界各国のステージが登場

前作でもサファリや地中海など、世界各国のステージが登場していたが、今作ではそれがさらにパワーアップした。路面が凍結した北欧から南米、ヨーロッパなどさまざまな舞台が用意されている。車種数同様、前作のほぼ倍のコースが用意されているとのこと。



↑ステージの描き込みも前作以上。コース脇の建物も詳細に描かれている。

CAR

前作以上のクルマのクオリティーに驚愕!! 最強のラリーカーを含む40車種以上が登場!

クルマゲームでいちばん気になるのは、やはり"どんなクルマが登場するのか?"だろう。今回紹介する画面写真では3車種しか確認できなかったが、あまりにパワーが上がりすぎて廃止となったグループBラリーカーを含めた40車種以上が登場するとのこと。続報に期待したいところ。

また、各コースの特徴に合わせて、細かなセッティングもできるようだ。

LANCIA 037 RALLI

前作には登場していなかったランチャのラリーカー、037ラリーを確認。'82年のグループBでデビューした037は、当時4WDでなければ勝てないといわれた時代にあえてミッドシップで参戦。'83年にWRCのメイクスタイトルを取った名車だ。





←ミッドシップ+スーパーチャージャーによるハイパワーということで、扱いにくさが[illegible]る

グループB最速のMR車が参戦

SUBARU IMPREZA WRC

ランサーのラリー活動一時中止を受け、いまや日本で唯一の大排気量ラリーカーとなったインプレッサWRCが登場。もちろん最新型だが、リアウイングの形状を見ると、2003年の前期に走っていたモデルというのがわかる。全長が短い3ドアハッチバック車がメインとなったラリーの世界だが、スバルはセダンで挑戦中。水平対抗エンジンのバランスのよさが光る。



➡ウインドー越しにドライバーと車体剛性を上げるロールケージを確認。とことんリアルな作りだ。

2003年WRC前期モデルが登場



←砂煙を上げてドリフトするインプレッサ。セダンベースの不利な部分は走りでカバーせよ。

SABB 9-3

ノルウェーのクルマメーカー、サーブも参戦している。メジャーなラリーイベントには参加していないマシンだが、地元北欧のラリークロスで活躍している。そのパワーは500馬力を優に超えるというから侮れない1台だ。





➡写真を見て驚いたのがタイヤのあまりの細さ。これはじつはスパイクタイヤで、本物もこの細さである。細かい点も忠実に再現。

もちろん(?)クルマは壊れていくぞ

ラリーは過酷なモータースポーツである。岩にぶつかったり、ときには横転することもあるほどだ。もちろんクルマはどんどん壊れていくわけだが、その部分も前作同様、忠実に再現されている。



←インプレッサのフロント部分が壊れているのがわかる。割れたウインドーがリアルに再現されている。性能もそれにともない劣化するようだ。

インプレッサのフロントに注目

EFFECT

砂煙はもちろん、雨や雪、霧までも表現! さまざまな状況のもとでラリーに挑め!

クルマを忠実に再現してそれで終わり、に止まらないのが『ラリースポーツ・チャレンジ2』だ。今作では、クルマが走ることにより生まれる環境表現に格段の進歩が見てとれる。前作でも砂煙や雨などの要素を再現していたが、最新のグラフィックエンジン使用で、よりパワーアップが図られているのがわかる。雨が降れば当然水しぶきを上げながら走るし、砂地では砂煙が上がる。現実では、当たり前のことなのだが、ゲームの世界でそれを違和感なく表現するのは容易なことではないだろう。環境表現以外に、クルマがぶつかると動く岩もあるというから驚きだ。

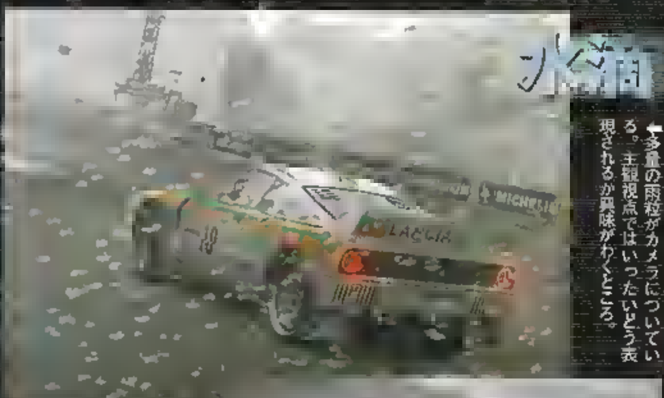




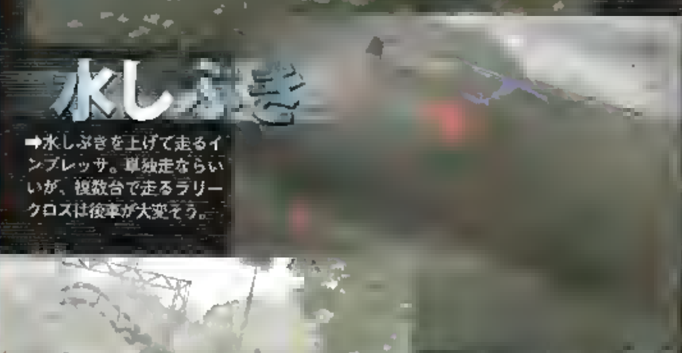
↑→砂地を走れば当然砂煙が上がるが、その長さは圧巻。また『ラリースポーツ・チャレンジ2』では空気の表現が進化している。右の写真は霧がかかっているように見えるが、ステージが雪のあるコースだけに、もしかしたらダイヤモンドダストかもしれない!?

RAIN CONDITION

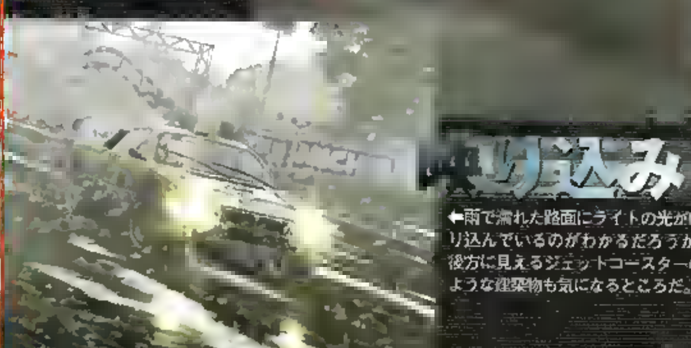
前作でも雨の表現は存在したが、感覚的には小雨にしか感じられなかった。だが、『ラリースポーツ・チャレンジ2』では写真を見ればわかるとおり、土砂降りを見事に表現しているのがわかる。カメラにつく多量の水滴、そして水しぶきを上げて走るラリーカーの様は、まさに圧巻だ。



←多量の雨粒がカメラについている。主観視点ではいったいどう表現されるか興味がわくところ。



→水しぶきを上げて走るインプレッサ。単独走ならいいが、複数台で走るラリークロスは後車が大変そう。



←雨で濡れた路面にライトの光が映り込んでいるのがわかるだろうか。後方に見えるジェットコースターのような建築物も気になるところだ。

SNOW CONDITION

雪道では、砂煙ならぬ雪煙を上げて走ることになる。これも前作で組み込まれていたエフェクトだが、今作はレベルが違う。自車の何倍もの高さまで上がる雪の表現はまさにスゴイのひと言。夕方の太陽に照らされオレンジに染まる雪にも注目。



→ここまでの表現をされると、サイドウォールとなる雪の壁に当たったときの効果も気になるところ。早くプレイしてみたい。

DESERT CONDITION

砂漠コースではもちろん砂煙を上げて走ることになる。これだけ多量に上がっているのを見ると、客観視点で走りづらくなるのでは?と不安になってしまう。



→砂漠コースで砂を巻き上げながら走るインプレッサ。巻き上げるのは砂だけではないようだ。砂のほかに、小石を巻き上げているのも確認できる。

STAGE

ラリーステージは前作のほぼ倍を用意 北欧から南米まで、世界のコースを駆け抜けろ！

『ラリースポーツ・チャレンジ2』では、前作のほぼ倍のコースが用意されているとのこと。前作が48コースだったから、100近いということだろうか？ また、前作では地中海やサファリステージがあったものの、コースは無国籍な印象が強かった。しかし今作ではきっちり国が設定され、それぞれの国の特徴を活かした設定になっているようだ。

ARGENTINA アルゼンチン



南米ステージとしてアルゼンチンが登場。木々が生い茂る中を走るコースとなる。太陽光が木で遮られているせいか、路面を見ると濡れたマッド（泥）状態を想像させる。マッドコースは前作では滑りやすい設定だったが、今作でも踏襲されるに違いない！



⬆➡巨大な岩が特徴的なコース。道幅が細く感じられるが、ここをうまくドリフトで駆け抜けなくてはならないのだ。マッドコースでの演出はどんなものなのかな？

やはり路面はマッドなのか？

AUSTRALIA オーストラリア

オーストラリアではナイトラリーイベントがある。サーキット的なコースに見えるので、数台で争うラリークロスのコースかもしれない。前作では夜というシチュエーションがなかっただけに気になるステージだ。



➡今回確認できたのは、ふつうのラリーとアイスレースのみ。ほかのレースはどうなる？

レースカテゴリーはどれくらいあるのか？

『ラリースポーツ・チャレンジ2』では、ラリーイベントの種類はどれくらい用意されているのだろうか。前作ではスペシャルステージをクリアーしていくふつうのラリー、山を駆け上るヒルクライム、山頂から駆け下りるダウンヒル、複数台で周回順位を争うラリークロス、同じく複数台で氷上を走るアイスレースの5種類だったのだが……。ぜひとも増えてほしい。



⬆今回確認できたのは、ふつうのラリーとアイスレースのみ。ほかのレースはどうなる？

CANADA カナダ

カナダは雪のコースとなる。雪のコースには、カナダのほかスウェーデンが存在する。スウェーデンといえば、本シリーズの開発元であるDigital Illusions CE（本作以外にも『Midtown Madness 3』を開発。日本のXboxでおなじみのメーカー）のお膝元にしてラリーの本場。マニアックなコース設定になりそうな予感も。



⬆前作のアイスコースより雪が多い印象があるカナダ。純粋なラリーでスノーコースになるのかもしれない。

GREAT BRITAIN イギリス

イギリスというとラリーの印象は強くないかもしれないが、じつはほかの国より若い17歳で免許が取得できるので、ヨーロッパ中のラリーイストを目指す若者が集まるラリー国だ。雨の多い国という印象が本作にも活かされているのか、写真はすべて雨のコースとなっている。雨によって路面が滑りやすくなるので、細かいハンドリングが必要になる。





⬅⬆雨の効果で注目したいのが、ライトやテールランプなど光のエフェクト。水しぶきの向こうで光る光源が見事に表現されているのがわかる。

UNITED STATES OF AMERICA アメリカ

アメリカのコースは写真のとおり、整備されたサーキットのようなステージになっている。よく見ると立体交差もあり、まさにサーキットなのかもしれない。また夕方の日差しで影が伸びているところも注目。これらの影はちゃんとクルマに反映されるのか？





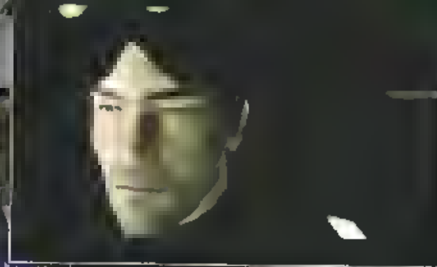
⬅⬆路面はターマック（舗装路）。このほかラリーには基本的に、グラベル（未舗装路）、スノー、アイス、マッドの路面状況がある。

まるでサーキットのようなコースが！

緊急速報!!
Urgent news flash!!







Story

時は2004年。グルジア共和国にクーデターが発生し、コンバイン・ニコラーゼが新大統領に就任する。莫大な油田の利権を欲したニコラーゼは、アゼルバイジャン共和国へ派兵し北部を占拠するも、アメリカ＆NATO連合軍がそれを奪回。ニコラーゼは報復としてアメリカにサイバーテロを仕掛け、通信や輸送などへ大打撃を与えることに成功する。

CIAの特殊部隊"サードエシュロン"の工作員であるサム・フィッシャーは、世界の国々を舞台に諜報活動を続け、ニコラーゼの所在を追い求める。つぎつぎにテロを企てるニコラーゼと、それを未然に阻止していくサム。追い詰められたニコラーゼは、"アーク"と呼ばれる謎の兵器を手に入れるため本国に舞い戻る。この情報を得たCIAは、ついにサムにニコラーゼ抹殺を命じるのだった。大統領宮殿を舞台に、サムのファイナルミッションがスタートする……。

トム・クランシーシリーズの最高傑作がいよいよ日本に上陸!!

昨年末に北米で発売されてから、またたく間に100万本以上のセールスを記録した話題の大作『スプリンターセル』が、日本向けの完全ローカライズ版で発売決定！ 世界のユーザーを虜にしたその魅力に迫っていくぞ！

Tom Clancy's SPLINTER CELL®

トム・クランシーシリーズ　スプリンターセル

タイトル	トム・クランシーシリーズ　スプリンターセル		
発売元	ユービーアイソフト	ジャンル	ステルスアクション
発売日	11月27日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ユービーアイソフト	制作者	
ブロック数	463ブロック使用	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	Xbox Liveはコンテンツダウンロードのみ対応		

北米でミリオンヒットを記録したステルスアクション!!

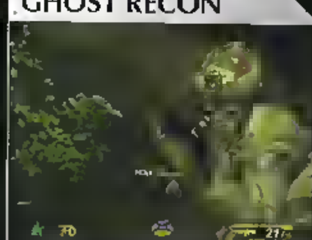
『スプリンターセル』は、アメリカの軍事スリラー作家トム・クランシーが原作およびゲーム制作の一部分を手がけた、3人称視点のアクションゲーム。プレイヤーは、数々の死線を乗り越えてきた名うてのエージェント、サム・フィッシャーとなり、テロを企てるグルジア共和国大統領を暗殺するため、単独で敵地に潜入。要人の捜索や機密情報の入手、破壊工作といったさまざまなミッションの遂行に挑んでいく。

本作の魅力は、"秘密裏に諜報活動を進めていく"というテーマに裏付けられた、数々の要素にある。主人公サムの多彩なステルス（隠密）アクション。フィクションであることを感じさせない、リアリティーのあるストーリー。緊迫したシーンの連続に、グイグイと画面に引き込まれていくこと請合いだ。第一報となる今回は、その豊富なアクションや、隠密行動をサポートしてくれるアイテムの数々を紹介していこう！

大注目のトム・クランシーシリーズ

映画『パトリオット・ゲーム』などの原作者として知られるトム・クランシーは、いままでに多数のゲームの原作を手がけている。Xboxで発売中の『GHOST RECON』、PCで話題の『Rainbow Six』シリーズなど、ミリタリーファンをうならせる、現実感のあるシナリオが人気を集めているのだ。

GHOST RECON



↑近未来のロシア周辺の紛争を題材にした、軍事アクションゲーム。Xbox Liveでは、最大16人までの同時対戦が楽しめる。

Rainbow Six



↑特殊部隊"レインボーシックス"の一員となり、世界のテロ集団と戦う戦略シミュレーション。海外ではXboxでも発売予定。

30をゆうに超える多彩なアクション！

主人公のサム・フィッシャーがくり出すステルスアクションは、30以上ものパターンが存在する。敵に存在を気付かれないよう静かに移動したり、パイプや金網をよじ登ったり、ときにはドアのすき間から敵たちのやりとりをのぞいたり。スパイさながらの潜入アクションを楽しむことができるぞ。



五感を研ぎ澄まし速やかに行動！

←↓物陰に隠れながら、闇の中を物音を立てないように移動。しゃがんで移動すれば、敵に場所を悟られにくい。





強壮かつ柔軟な身体を駆使せよ！

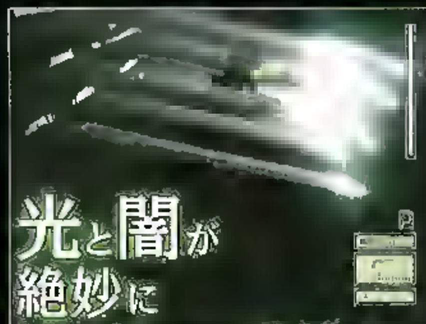
←天井にあるパイプにしがみついて移動するという、アクロバティックなアクションも可能なのだ。

圧倒的な現実を作り上げるハイクオリティーのグラフィック！

Xboxのマシンパワーを最大限に活かした美麗なグラフィックは、描き出された世界が、さも現実にあるかのような感覚さえおぼえるほどのクオリティー。とりわけ、漆黒の闇に注ぐ光や、ゆらめく炎といった自然物の描写は、プレイする者に迫真の臨場感を与えるだろう。ストーリーに説得力をもたらすという意味でも、非常に効果的な演出となっている。



↑大火に包まれた館に潜入するサム。映し出されたオレンジ色の炎が現実感を与えている。



←通路の隙間から注ぎ込んだ散光がサムを照らす。神々しささえ感じさせるシーンだ。

光と闇が絶妙に溶け込んだ世界――



➡壁に映る人影も、キャラクターの動きに合わせてリアルタイムに生成されるのだ。

数々のドラマが織り込まれた濃密なストーリー

ゲームのストーリーは、実際の世界情勢をこと細かに反映させることで、現実に限りなく近い形に仕上げられている。登場するキャラクターも、実在する人物の面影を残していたり、CIAやNSAといった組織が出てきたりと、随所に現実味を感じさせる演出がなされている。世界の危機感をドラマに仕立てる、トム・クランシーならではの魅力を存分に味わうことができるのだ。



←グルジア共和国大統領への自爆テロが発生!?

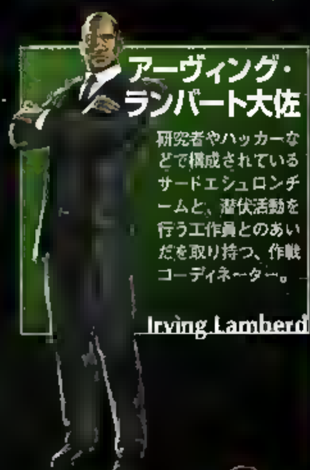


←まるでニュースに映し出された戦場のようだ。

知っておくと得する!? 用語集

NSA
アメリカの米国家安全保障局の略称。1952年にトルーマン大統領によって設立。おもな仕事は、通信の傍受をはじめとする、アメリカの防衛に関わる諜報活動。世界中のEメールやファックスといった情報を傍受可能な"エシュロン"という傍受システムを持つ。

グルジア共和国
1991年にロシアから独立し、トルコ、ロシア、そして黒海に国境を接している。首都はゲームの舞台としても登場するトビリシ。独立当初から武装勢力による騒動や紛争が続いていており、国連が監視を続けていたが、90年代後半以降は安定し始めている。



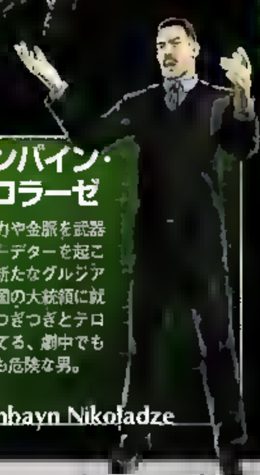
アーヴィング・ランバート大佐
研究者やハッカーなどで構成されているサードエシュロンチームと、潜伏活動を行う工作員とのあいだを取り持つ、作戦コーディネーター。
Irving Lamberd



Sam Fisher

国家の任務に命を捧げる男……

サム・フィッシャー
特殊部隊"サードエシュロン"に所属する秘密工作員。類まれなる行動力や旺盛な好奇心、そして鋭い観察眼で、潜入活動において数々の実績を残している。



コンバイン・ニコラーゼ
政治力や金脈を武器にクーデターを起こし、新たなグルジア共和国の大統領に就任。つぎつぎとテロを企てる、劇中でももっとも危険な男。
Kombayn Nikoladze

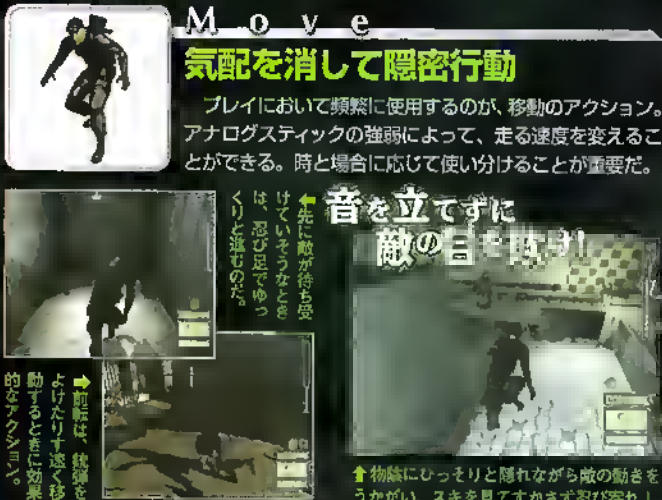
豊富なステルスアクションをチェック！

移動やジャンプなどの基本的な動作から、背後から敵をつかむといった人物に対する動作まで、序盤で使用することができるステルスアクションを紹介していくぞ！

ミッションをクリアーしていくには、敵の目を欺くことができる、さまざまなステルスアクションが必要となってくる。忍び足、ジャンプ、しゃがみといった基本アクションに加え、ハシゴやロープといったステージ内のオブジェクトを利用する、変化に富んだアクションも可能となっている。

Move
気配を消して隠密行動

プレイにおいて頻繁に使用するのが、移動のアクション。アナログスティックの強弱によって、走る速度を変えることができる。時と場合に応じて使い分けることが重要だ。



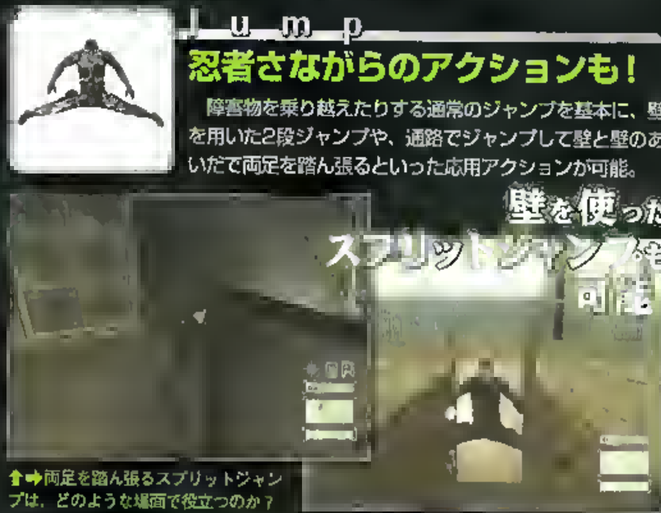
↑先に敵が待ち受けていそうなときは、忍び足でゆっくりと進むのだ。

➡前転は、銃弾をよけたり速く移動するときに効果的なアクション。

↑物陰にひっそりと隠れながら敵の動きをうかがい、スキを見てすかさず忍び寄れ！

Jump
忍者さながらのアクションも！

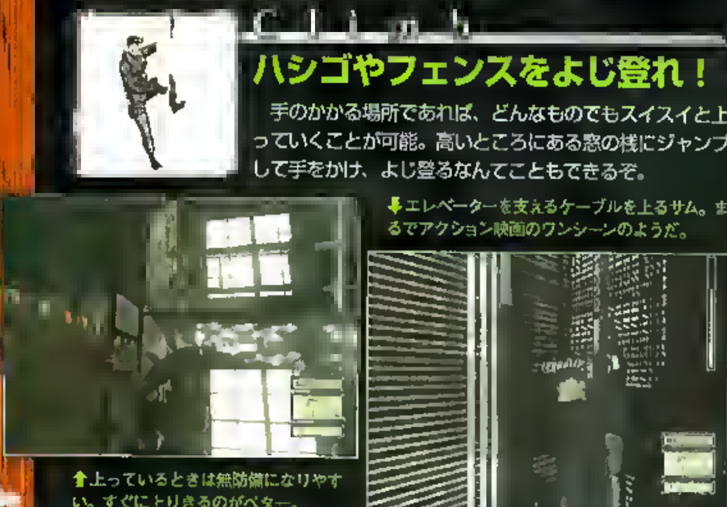
障害物を乗り越えたりする通常のジャンプを基本に、壁を用いた2段ジャンプや、通路でジャンプして壁と壁のあいだで両足を踏ん張るといった応用アクションが可能。



↑➡両足を踏ん張るスプリットジャンプは、どのような場面で役立つのか？

Climb
ハシゴやフェンスをよじ登れ！

手のかかる場所であれば、どんなものでもスイスイと上っていくことが可能。高いところにある窓の桟にジャンプして手をかけ、よじ登るなんてこともできるぞ。

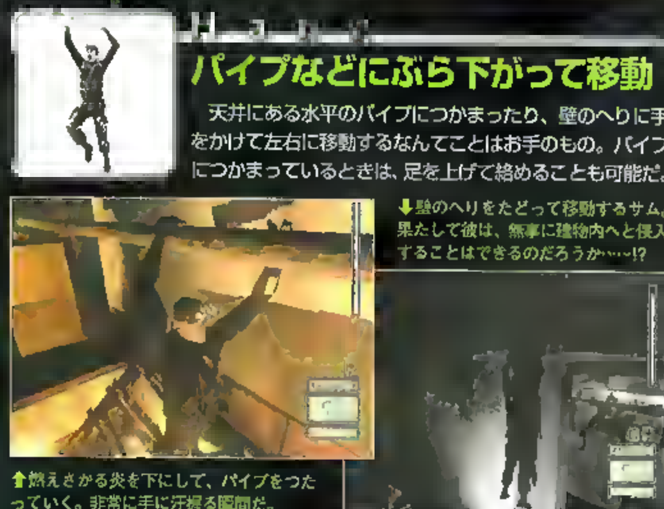


⬇エレベーターを支えるケーブルを上るサム。まるでアクション映画のワンシーンのようだ。

↑上っているときは無防備になりやすい。すぐに上りきるのがベター。

Hang
パイプなどにぶら下がって移動

天井にある水平のパイプにつかまったり、壁のへりに手をかけて左右に移動するなんてことはお手のもの。パイプにつかまっているときは、足を上げて縮めることも可能だ。

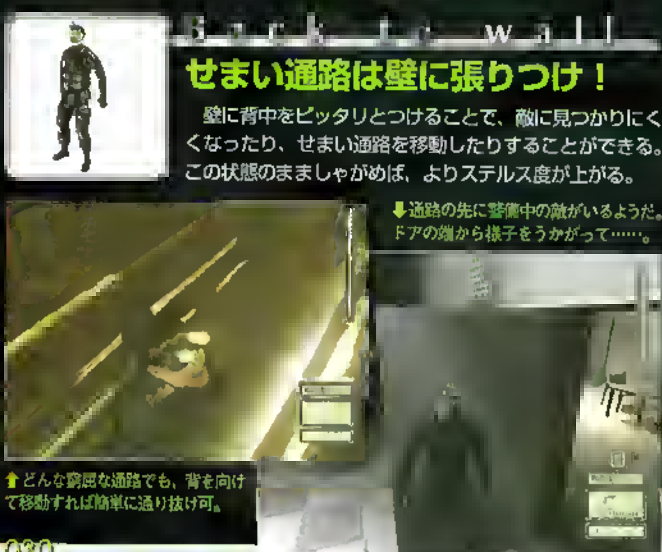


⬇壁のへりをたどって移動するサム。果たして彼は、無事に建物内へと侵入することはできるのだろうか…!?

↑燃えさかる炎を下にして、パイプをつたっていく。非常に手に汗握る瞬間だ。

Back to wall
せまい通路は壁に張りつけ！

壁に背中をピッタリとつけることで、敵に見つかりにくくなったり、せまい通路を移動したりすることができる。この状態のまましゃがめば、よりステルス度が上がる。

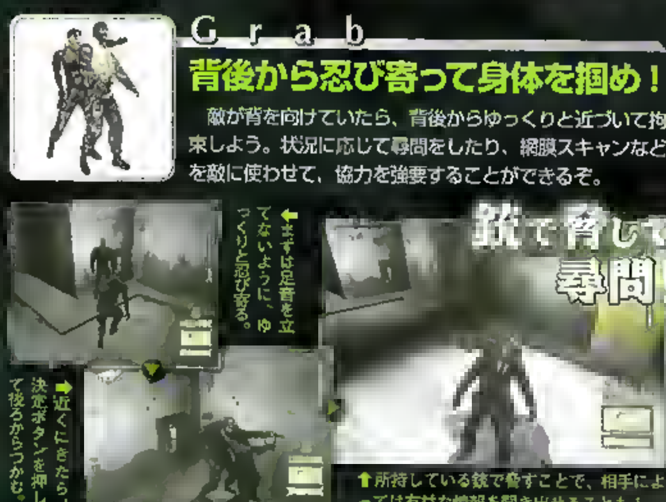


⬇通路の先に警備中の敵がいるようだ。ドアの端から様子をうかがって……。

↑どんな窮屈な通路でも、背を向けて移動すれば簡単に通り抜け可。

Grab
背後から忍び寄って身体を掴め！

敵が背を向けていたら、背後からゆっくりと近づいて拘束しよう。状況に応じて尋問をしたり、網膜スキャンなどを敵に使わせて、協力を強要することができるぞ。



↑まずは足音を立てないように、ゆっくりと忍び寄る。

➡近くにきたら、決定ボタンを押して後ろからつかむ。

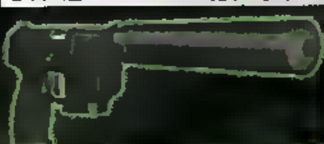
↑所持している銃で脅すことで、相手によっては有益な情報を聞き出せることも！

諜報活動を手助けするガジェット

難度の高い任務をサポートしてくれる武器やガジェットの一部をピックアップ。サム・フィッシャー愛用のピストルから潜入に不可欠なアイテムまで、その種類は豊富！

本作では、潜入に適した多くのガジェット（装備）やアイテムが用意されている。ドアの鍵を開錠するツールや、可視能力を向上させるゴーグルなど、状況に応じた多様な用途が存在する。これらがあれば、一見先へ進むのが不可能な場面でも、見事乗り切っていくことができるのだ。

5.7mm SC Pistol
5.72mm SC ピストル

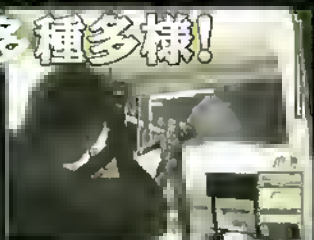




←ピストルを装備すると、デフォルトの画面には残り弾数が表示される。

銃の使い道は多種多様！

静かな発射音が特徴の、サム愛用の武器である5.72mm SCピストル。敵を射抜くばかりでなく、ステルス度を上げるために使用されることもある。ここでは序盤での活用方法の一部を紹介しよう。



←敵の頭部を狙って撃てば、一発で倒すことができるぞ。



→銃弾を補充する弾薬カートン。携帯することも可。

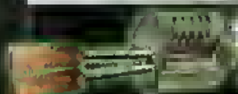


監視カメラや電灯を破壊！



↖↑進行方向に監視カメラや電灯があって敵に気づかれやすそうな状況では、ピストルでそれらを破壊し、敵の発見率を下げることもできる。

Picking Tools
ピッキングツール



鍵付きドアはコイツで開けろ！

ドアの中にはロックがかかっているものも多くある。そのような場合はピッキングツールを使うことで、ロックを解除することができるぞ。



ヒヤリとする瞬間……



↑→ピッキングツールを選択すると、操作画面に。"カチリ"と音がすれば開錠！

Laser Microphone
レーザーマイク



音を読み取り会話を盗聴！

遠方にいる敵の会話を盗聴したいときは、レーザーマイクを使用する。窓やガラスといった特定の材質から跳ね返った反響音を読み取るのだ。



←↓エレベーターにいる敵の会話を盗聴。敵に直接向けても読み取ることは不可。



極秘情報を入手！

Multi Spectrum Goggles
マルチスペクトラムゴーグル



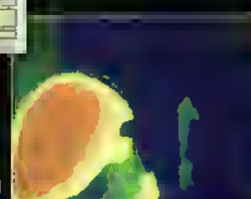
暗闇で真価を発揮！

サムが頭部に装着しているゴーグルは、ナイトビジョンとサーマルビジョンの2種類。手がふさがっていても、簡単に切り替えられる優れモノ。



ナイトビジョン

←暗くて前に進めないようなときには、少量の光を増幅させることができるナイトビジョンを使用。



→周囲の熱源を察知し、敵や装置の場所を探ったりすることが可能。高温であれば赤く反応する。

サーマルビジョン

気になるミッションの内容をチラッと紹介!!

ここでは、潜入活動のスタートであるミッション1と2のストーリー概要をいち早くお届けしよう！

Mission 1 CIA捜査官を探せ

サム・フィッシャーの最初のミッションは、CIAがグルジア大統領のコンバイン・ニコラーゼの執務室に潜入させた、行方不明の捜査官2名の消息を探ること。サムは捜索のため、特殊部隊"サードエシュロン"の仲間とともにグルジア共和国の首都トビリシの市街へと向かうこととなる。



←ある建物内の一室に安置された、この死体は……!?



←炎につつまれた先には何が待ち受けているのか!?

Mission 2 ニコラーゼ大統領の秘密を暴け！

CIA捜査官を捜索した結果、彼らはニコラーゼ大統領に近づきすぎたために命を落としたことが判明。それにはどうやらニコラス・グリンコという男が関係しているらしい。グルジア国防省へ潜入し、グリンコの会話を盗聴して大統領の極秘情報を暴き出すのだ！

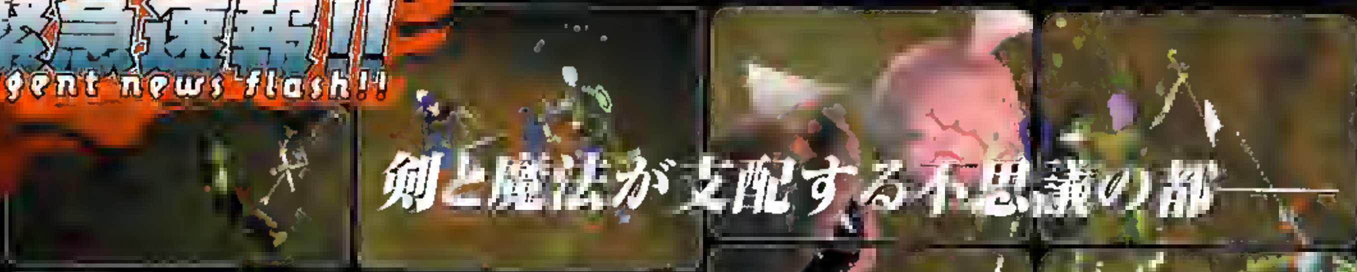


←部屋には大統領らしき男の写真が飾られている。

大統領の秘密とは……!?

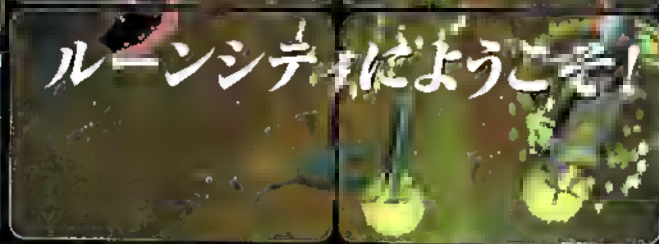


緊急速報!!
Urgent news flash!!



剣と魔法が支配する不思議の都――
ルーンシティにようこそ!

魔界転戦 Rune city



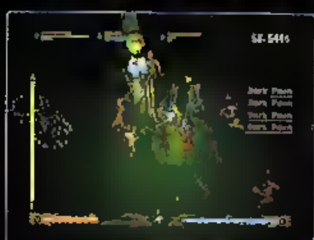


家庭用へ初参入となるCeleste Blue(神おわす至高の空の色、の意)がお届けする、自動生成ダンジョンを舞台としたアクションRPG。本邦初公開となる今回は、開発者インタビューを交えつつ、その全貌に迫る!

タイトル	まかいてんせん ルーンシティ		
発売元	Celeste Blue	ジャンル	アクションRPG
発売日	2004年1月発売予定	価格	未定
開発	Celeste Blue	制作者	ディレクター 中谷博一
ブロック数	未定 / 対象年齢 未定	システム対応	未定
その他	未定		

自動生成ダンジョンにより織り成される謎の巨大都市を舞台にしたアクションRPG

無数のダンジョンが存在する巨大都市"ルーンシティ"。プレイヤーは一介の冒険者となって、その深奥を冒険していく。ダンジョンで待ち受けるのは凶悪なモンスター。対するに、プレイヤーの味方は頼もしい3人の仲間たち。剣と魔法を駆使してルーンシティの秘密を明らかにするのだ。本作の最大の魅力は、自動生成ダンジョンと自動生成アイテム。ルーンシティは入るたびに、その顔を変えてプレイヤーを飽きさせない。AI機能の搭載により、シングルプレイながら、マルチプレイに変わらない臨場感を味わえるのも特徴だ。



⬆Xboxファンからの要望が高いRPGが満を持して登場。ストイックなまでに"探索"にこだわるゲーム性が魅力なのだ。

AI機能の搭載によりパーティープレイが可能



⬆画面はクォータービュータイプ。PC版で一世を風靡した「ディアブロ」ユーザーなどにはなじみの画面と言えるだろう。



⬅アイテムも自動生成。理論上は、その数無制限。自分だけのアイテムを入手できる。

Background of Rune City

大海にたたずむひとつの島を覆うようにして、その巨大都市はあった。――ルーンシティ。太古から存在するその都市には、多くの魔物が棲み、莫大な財宝が眠っていると噂された。これまで、数多くの冒険者が一攫千金を夢み、そして還らぬ人となった。そんななか、ある青年が奇跡的に偉業を達成する。財宝を持ち返った彼は、巨大都市の傍らに小さな町"タウン"を建設、町は冒険者たちの活動拠点となった。ルーンシティ。人々はそこに何を求めるのか……。

CREATOR INTERVIEW



産みの親が語るルーンシティ誕生秘話 ダンジョンを探索する喜びを求めて……

ディレクター **中谷博一**
本作においてディレクション、企画、モンスターデザイン、プログラムなどを担当。これまで、数多くのPCソフトの開発を手がける。

――本作が開発されるまでの経緯は?

中谷 もともと『ディアブロ』のファンで、「こんなRPGが作ってみたい」と思っていたんです。そんなときに、Xboxが発売されるという話を聞きまして……。かねてから、家庭用にも挑戦してみたいとも思っていたので、これを契機にXboxへの参入を決めました。実作業のスタートは2001年秋からなのですが、企画の期間も含めると、開発は2年半くらいにはなりますね。

――『ディアブロ』のどのへんに強く惹かれたのですか?

中谷 ひと言でいうなら、"探索する喜び"です。ダンジョン探検時のワクワク感は、ほかのRPGではなかなか味わえないものです。"探索する喜び"を明確にするため、本作ではストーリー部分をギリギリまで削ぎ落として、ダンジョンパートに特化しています。

――まるで職人さんが、「とにかく、こだわりの一品料理を食べてくれ!」って言っているみたいですね(笑)。

中谷 『ディアブロ』の影響を受けている本作ですが、1点大きく異なる点があります。

シンプルかつ奥深いゲームシステムが勇者をダンジョンの冒険へと誘う

自動生成ダンジョンを冒険するうちに、決められたイベントが発生し、ストーリーが展開していくことになる本作。ダンジョンをクリアーするには、ステージに存在する中ボスを倒す必要がある。剣と魔法による攻撃は、アクションRPGとしての醍醐味を十分に味わわせてくれるだろう。

画面の見かた



Ⓐ味方のパラメーター
パーティーを組んでいるNPCのパラメーター(LP、スタミナ、MP)を表示。

Ⓑスタミナ
スタミナを表示。移動するごとに消費される。立ち止まるか魔法で回復する。

Ⓒマナ
プレイヤーキャラの体力。敵に傷つけられるとゲージが減っていく。

ⒹMP
魔法ポイント。魔法をつかうごとに消費。つねに自動回復する。

Ⓔ敵モンスターの名前&ライフ
プレイヤーと戦闘状態にあるモンスターの種類と、その残り体力を表示する。

Ⓕ所持金
プレイヤーが持っているお金(ゴールド)。モンスターを倒すことで入手可能。

キャラクターのスキルはユニークな6タイプ

キャラクター育成はRPGの楽しみのひとつといえるだろう。本作では、プレイヤーはキャラメイキングをした時点で、ふたつまでタイプを選択可能。選択したタイプによって、初期段階のスキルが異なるのだ。



⬅どのタイプを選択するかでスキルの数値が異なる。戦士×2といった選びかたも可能。

戦士	武器の命中と回避、盾のスキルを持つ。武器攻撃でごり押しする。
神聖魔法	回復や補助、聖なる属性での攻撃を得意とする。
魔操魔法	無属性による攻撃やゴーレムの召喚などを行う。攻撃魔法が強力。
精霊魔法	所持するスキルにより、銀、冷気、火炎、電撃の属性攻撃をする。
盗賊	宝箱のカギを開けるのに欠かせないスキルを持つ。トラップ解除も可能。
賢者	アイテムやモンスターの鑑定を専門とする。お金でレベルアップする。

100種類のモンスターが主人公に襲いかかる!!

多くの冒険者の命を奪ってきた、ルーンシティに跋扈する異形のモノども——、モンスターはそれぞれ、6種類の属性(炎、水、電撃、光、闇、無)のいずれかに属しており、同じ属性の魔法攻撃をほとんど受け付けない、なかには複数で同時に出現するモンスターもいるため、相手をするのは非常にやっかいだ、本作では、全部で100種類ものモンスターが冒険者を迎える、



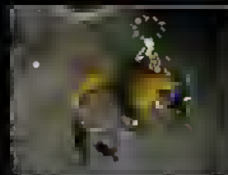
⬅アタックドッグが3匹同時に出現。その牙で侵入者を切り裂く。



➡ゴブリンマジシャンのリーダー。リーダーである分、能力が高い。



⬅ボスのひとりウッドゴーレム。人間を凌駕する巨体の持ち主だ。



⬅マッドゴーレム。その名のとおり泥(MUD)でできている。

ダンジョン制圧の決め手は豊富な種類の魔法攻撃

ルーンシティの凶悪なモンスターに有効な魔法攻撃。魔法は全部で100以上存在し、8種類の属性に分かれる。魔法はダンジョンにまれに出現する"書庫"や敵が落とす本、もしくはタウンで購入することで習得可能。召喚魔法といった高レベルの魔法を習得するには、高いクラスレベルが必要だ。ちなみに、魔法は使えば使うほどスキルアップしていく。さらに、魔法に専念するキャラはそれぞれに適した杖を装備すると、MPの消費を抑えられる。



⬆魔法の属性はモンスターに合わせて、物理、銀、炎、水、電撃、光、闇、無属性の8つ。



⬆三角形の赤い炎は"フレイムウェーブ"という精霊魔法の一種。広範囲にわたって攻撃できるのが特徴だ。

召喚魔法を発動!!



⬆召喚魔法でライトニングウルフ(黄色いオオカミ)とゴーレム。強力な味方だ。



スケルトン・ウォリアー



ゾンビ

⬆中谷氏の手になるモンスター。細部にまで氏の目が光る。

AIの充実は本作の最優先事項 マルチプレイに負けない臨場感を

それは、『ディアブロ』がマルチプレイなのに対し、本作はシングルプレイだということです。本作の開発を始めたころは、Xbox Liveの仕様が固まっていなかったので、必然的にシングルプレイで仕様を固めていくほかなかったのですが、『ディアブロ』の醍醐味のひとつはマルチプレイでした。本作ではマルチプレイ時のわくわく感が損なわれてしまう。そこで考えたのが、AIにプレイヤーの代わりをさせるというものでした。

——人間に負けないAIを?

中谷 そうです。AIは最重要課題でした。本作では、プレイヤーキャラを含め4人までパーティーを組めますが、人間がプレイしているのと変わらない臨場感を実現できているのではないかと自負しています。

——本作は、魔法が充実していますよね。

中谷 そうかもしれません(笑)、魔法による攻撃は、RPGの醍醐味のひとつですからね、そのため、本作ではつねにMPが回復するというシステムを採用しているんです。これは、AIが自由に魔法を使うので、魔法を使えなくなる状況があると寂しい、という考えに基づいています。

——好き放題に魔法が使える?

中谷 というわけでもありません。強力な魔法を使ったら、3回くらいでゲージはカラになってしまいますし……。だから、どのタイミングで、どの魔法を使うのか、という戦略性が重要になってくるんです。RPGの王道と言われるようなソフトを目指しています。期待していてください。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

あの『ぷよぷよ』が新しくなって登場



人気パズルゲームの最新作がXboxに登場決定。新キャラによるストーリーモードや新システム"フィーバーモード"など、装いも新たに登場だ。

A action			
タイトル	ぷよぷよフィーバー		
発売元	セガ	ジャンル	アクションパズル
発売日	今冬発売予定	価格	5980円(税別)
開発	ソニックチーム	制作者	――
ブロック数	未定	対象年齢 全年齢	システム対応 ――
その他	未定		

ぷよぷよ感がアップし、新キャラクターがナビゲート!



↑ラブリーな新キャラクターが、新たな世界を展開。新キャラの情報はまだ秘密だぞ。

『ぷよぷよ』の最新作が、デザイン一新でXboxに登場。誰でも遊べるそのおもしろさに、新システム"フィーバーモード"を搭載。フィーバーモードへ突入すれば、初心者だって大連鎖の爽快感を味わえちゃう。新要素の3個組ぷよや4個組ぷよも降ってくるぞ。出された課題をクリアーするモードなど、さまざまなモードも用意され、ひとりでも満喫できる。また新キャラクターが登場しての漫才デモなど、新たな"ぷよぷよワールド"を盛りあげるのだ。対戦も熱い！

ここが新しくなった!!

3個ぷよ



↑すでにふたつくっついちゃってるぷよとのセットは、新戦略を生むぞ。

4個ぷよ



↑セットでぷよが4個分。連鎖を生み出す強力なぷよとなるのだろうか？

連鎖アニメ



↑新キャラが展開する"連鎖アニメ"は、爽快感をさらに盛りあげるのだ！

全消し



↑ぷよらーの夢、大連鎖後の"全消し"は快感度、さらにアップは確実だ！

目玉!! フィーバーシステム

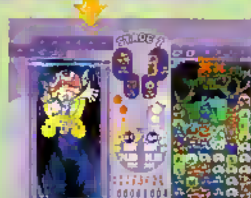
ゲージ満タン



↑上部(中央)のゲージを相殺で溜めて、満タンに！

フィールド反転

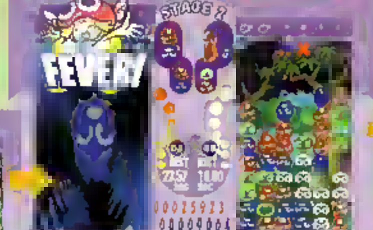




↑➡溜まれば、フィールドが反転。興奮の一瞬だ！

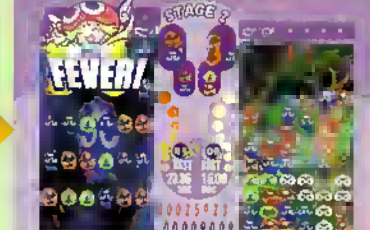
1回の"相殺"ごとに溜まっていくフィーバーゲージが満タンになると突入！ フィーバーモードに入ると連鎖のタネが落ちてきて、"ぷよ"を適切に置いて起爆させるだけで、大連鎖がスタート。うまくすれば10連鎖だって夢じゃないのだ。

フィーバースタート



↑フィーバースタート。"FEVER!"の文字が大興奮の序章となるのだ。つぎは大連鎖を目指せ！

連鎖のタネ落下!!



↑いよいよ"連鎖のタネ"が落下。つづけて落ちてくるぷよを適切に配置せよ！

ロボットどうしのサバイバルゲームを生き残れ!



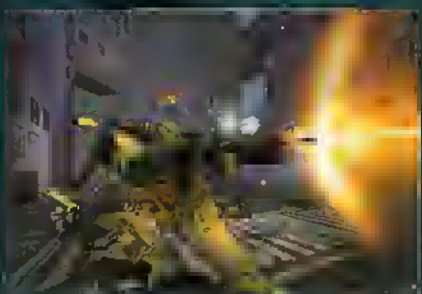
EXASKELETON

『トライアングル・アゲイン』のキキが放つ3Dアクション! ストーリーにも力を入れた期待作なのだ!

A action			
タイトル	エグザスケルトン		
発売元	キキ	ジャンル	アクション・シューティング
発売日	2003年12月発売予定	価格	6800円(税別)
開発	プロダクション・アイジー	制作者	監督：楢垣光
ブロック数	未定	対象年齢 全年齢	システム対応
その他	―		

人型マシーンでのバトルと重厚な人間ドラマが融合した3Dアクション!

巨大メカがあたりまえのように存在する近未来。そんな世界を舞台に、ロボットどうしのサバイバルゲーム"IG-1"でのバトルと、そこで起こる人間ドラマを描く本作。3Dアクションとロボットアニメのようなストーリーを同時に楽しめるぞ!



↑市街地や砂漠などさまざまなステージで、人の形をした戦闘マシーン"エグザスケルトン"どうしが激突する!



↑武器の残弾、機体の損傷度などが一目でわかる戦闘画面だ。

つぎつぎと現れる戦闘マシーンを倒すのだ!



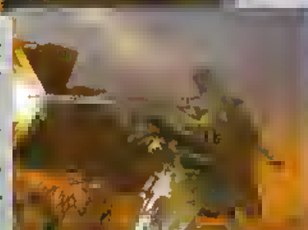
↑戦闘はバズーカやライフルなど複数の武器を切り替え可能。

バトルに応じて機体を選べ!

本作では機体を数タイプから選択可能。さらに数十種類の銃火器を使いわけることによって、さまざまな戦闘スタイルを選ぶことができる。



↑スナイパーライフル装備の軽装甲タイプ。一撃離脱の戦法がメインとなりそう。



↑破壊力バツグンのバズーカを装備。豪快に弾をぶっ放す爽快感を満喫できるぞ。

人口筋肉に鋼の鎧をまとった人型兵器

"反動体"と呼ばれる人工筋肉により、人さながらに動くエグザスケルトン。ホバータイプや多足型など、さまざまなタイプが登場するのだろうか?





←↑単独だけでなく、ほかの機体や戦車と協力して戦う共同作戦もある? 1対1とは違った、実戦さながらの戦闘が展開されるかも。

重装備タイプも参戦!



↑重装備を施した機体のようだが……。迷彩パターンから察するに、砂漠での戦闘に特化した機体だろう。

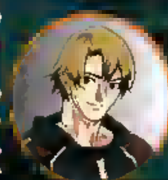
メカデザインは佐藤道明氏

登場するメカのデザインを手がけたのは佐藤道明氏。メカの"骨格"まで考えられた精巧なデザインにより、本作の世界観をよりリアルに高めている。

仕事リスト
- テレビアニメ「ラーゼフォン」メカデザイン・設定
- テレビアニメ「ウイッチハンターロビン」美術設定
- ゲーム「パンツァーフロント」戦車デザインなど

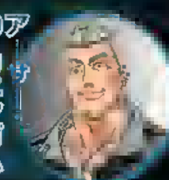
戦場で展開する重厚な人間ドラマ

ストーリーはIG-1の新人パイロット、ジョー・グラハムを中心に進行。仲間との友情、ライバルとの対立などを描いた、人間ドラマが展開されていくぞ。



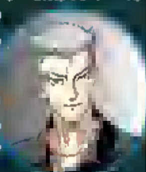
ジョー・グラハム

↑主人公。IG-1をとおして人間的にも成長していく。



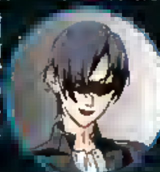
アーサー・D・カニンガム

↑ジョーのチームメイト。戦闘をサポートするよき相棒。



グッツ・フォン・ギュンター

↑ジョーと対立するライバル。パイロットとしての腕は一流。



楠望(ケイ)

↑所属するチームの監督。素性をはじめ謎多き人物。

緊急速報!! Urgent news flash!!

海外で人気のソフトが日本でもすぐに遊べる!!

WORLD COLLECTION 発売タイトルを紹介!



海外の人気タイトルが、日本で気軽にプレイできるXboxワールドコレクション。その第1弾が10月23日にリリース。海外ゲームらしい、独特のセンスを持った5タイトルをご賞味あれ。

ストレスが溜まったら

OUTLAW GOLF

キャディーを殴ってリフレッシュ

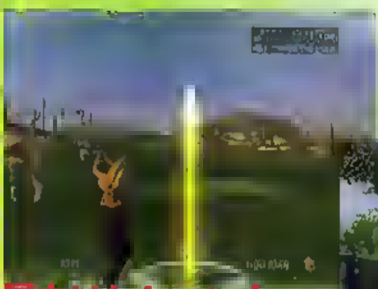
そのぶっ飛んだ内容が、本国アメリカでも物議を醸したゴルフゲームがついに日本に上陸。この1作で開発元のSimon & Schuster Interactive社が一躍名を馳せた問題作だ。

タイトル	アウトローゴルフ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ゴルフ
発売日	10月23日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	HYPNOTIX	制作者	—
ブロック数	5ブロック 対象年齢 15歳以上	システム対応	4A[illegible]
その他	—		

ストレス解消はキャディー虐待で!? バイオレンスなゴルフゲーム登場

紳士の国イギリスで生まれたスポーツ・ゴルフ。そのゴルフにバイオレンス要素をミックスさせた、とんでもないゴルフゲーム。"冷静さ"というプレイヤーの精神状態を取り入れた本作では、ミスをくり返すと"冷静さ"が下がり、さらにミスをしやすくなる。その悪循環を断ち切る方法は、なんとキャディーに憂さを晴らしてストレス解消をすること!

←バイオレンス要素に注目が集まりがちな本作だが、もちろん、オーソドックスなゴルフゲームとしても十分以上に楽しめる(開発者の名誉のためにそれだけは断言)。





暴力はんた〜い!(キャディの嘆き)

➡登場するキャラクターは全部で10人。それぞれキャディーとペアになっており、いずれ彼らは殴られる運命に……(合掌)。

豊富な遊びかたを用意

ツアーモード

3つのゴルフコースで、"マッチゴルフ"や"女性限定"など10種類の遊びかたが用意されているモード。クリアーすることで新しいクラブやキャラクターが使えるようになるのだ。



←本作のメインとなるツアーモード。クリアーでアイテムゲットだ!

キャラクターを強化!

アウトローレンジ

グリーン上にある、いくつかのカップにパッティングをしていくアウトローレンジ。1発でボールを入れることでポイントが溜まり、一定の数値に達するとキャラの能力値を引き上げられる。



←距離が遠くなればなるほど、得られるポイントも大きくなる。

見どころはココ? "あざけり"でプレイの邪魔ができちゃう?

まさに"アウトロー(何でもあり)"の面目躍如といったシステムが、"あざけり"。この"あざけり"は、複数人数でのプレイ時に使用可能。ほかのプレイヤーがショットをするときに、相手のコントローラーを振動させることで、プレイの邪魔ができるのだ。ただし、あまり使い過ぎると友だちをなくす可能性が高いので要注意。



⬆いきなりコントローラーが震えたら、ミスをしやすくなるよね。

プレッシャーを与えろ

怒りをぶつけて"冷静さ"を取り戻せ!

本作を一躍有名にしたキャディーへの暴力だが、ただ暴力を振るえばいいわけではない。タイミングよくボタンを押すことでコンボを決められるのだ。せっかくのストレス解消。やっぱりコンボが気持ちいいよね。



怒り爆発!



食らえ!



あ〜スッキリした♪

CHECK POINT ≫≫ ゴルフとしても十分楽しめる完成度

ある意味、"おバカ"と呼んでもいいシステムを採用している本作。そのおバカさも、基本のゴルフ部分がしっかりしていればこそ。ユーモア感覚の持ち主には本作をとくにオススメ。

本作のオススメ評価

- ゴルフ度
- 暴力度
- おバカ度

セクシーさ爆発！

OUTLAW VOLLEYBALL

熱いスパイクをお見舞いだ

前作で味をしめた(？)開発元が、今度はビーチバレーを題材にして、アウトローぶりをよりグレードアップ。お色気あり、暴力ありの内容は、もう目もくらむばかり!?

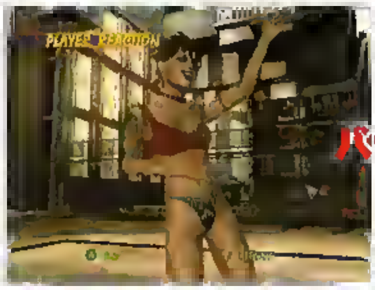
タイトル	アウトローバレーボール		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	バレーボール
発売日	10月23日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	HYPNOTIX	備考	―
ブロック数	5ブロック	対象年齢	18歳以上
システム対応	Xbox Live / HDTV / 4人まで		
その他	―		

前代未聞！ビーチバレーと格ゲーがひとつになっちゃった!?

『DOAX』には負けられない！　とばかりに、今年6月に北米でリリースされた話題作が、早くも日本で楽しめる。そのお色気ぶりは本家にも引けを取らないが、大きく異なるのは格闘ゲームの要素が取り入れられている点。ビーチバレーが不利になったら、格闘で相手を倒しちゃえ!?



↑コートは10種類。コートによっては、ある程度ラリーを続けていると、ボールが爆発するルールが採用されるなど、極悪非道なところも、かなりアウトロー？

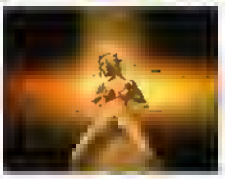


パートナーと協力しろ

←アウトローぶりが目立つ本作だが、基本のビーチバレーの部分もしっかり。シンプルな操作で爽快なプレイを実現するなど、気軽にプレイできるのだ(18歳以上推奨だけど……)。

セクシーギャル満載でお色気要素もばっちり

総勢16名によるビーチバレー。登場するのは筋金入りのワルや欧州いちのアバズレ女など、ひとくせもふたくせもある男女ばかり。なかでも美女たちの豊満なアクションと来たら……うーん、ヨダレが止まらん。



←『DOAX』よりもこちらのギャルのほうがイイ、というファンもいる(ハズ)。

"スーパーアクション"でゲームを決めろ

システム面で特徴的なのが"モーメンタム"(画面上にあるメーターに注目！)。強力なスパイクやサーブを打つと"ターボ・メーター"を消費するのだが、そのメーターを早く回復させるのが、モーメンタムなのだ。モーメンタムはポイントを取ったり、格闘に勝利することで上昇する。さらに、ターボ・メーターが満タンになると、スーパーアクション(スパイク&サーブ)をキメられる。ここぞ、というときに決めるスーパースパイクは爽快そのもの。まさに本作の醍醐味と言えるだろう。



←ターボ・メーターを早く回復させるにはモーメンタムが必要というこの関係。おわかりいただけました？　本作はバイオレンスやお色気だけではないのです。



スーパースパイクを叩き込め！

➡派手なエフェクトとともに、スーパースパイクが炸裂！　レシーブするのは至難の技。



COOLにプレイ！

見どころはココ？ "ドリルモード"もやっぱりアウトロー!?

与えられた課題をクリアーしてキャラの能力を上げる"ドリルモード"……なんて説明をすると、とても地味に聞こえるけど、このモードにも本作の精神は浸透。課題は全部で20種類あるのだが、その内容は、一列に並んでいる人をスパイクで倒したり、ブロックに成功すると、セクシーギャルのイラストが描かれたパネルがめくられていったりと、"アウトロー"ぶりが遺憾なく発揮されているのだ。まあ、楽しみながら必要なスキルが身に付けられるんだけどね。



←お色気要素に目が眩み、課題も難なくクリアーできちゃう？

なんだかかわいそう



➡人々をスパイクで叩きのめす。これも練習なのだ。許してね。

試合に勝てなきゃいっそ相手をKO!?

「とても、こいつにはビーチバレーで勝てそうもない……」というあなたにオススメなのが格闘。バレーの対戦相手からひとりを選び、格闘勝負に持ち込むことができるのだ。その格闘は、ガードもあれば、特殊攻撃もあるというけっこう本格的なもの。見事闘いに勝利すると、相手のモーメンタムを奪える。ちなみにパワーやスピードといったキャラクターの特性が、格闘にも大きな影響を及ぼすのだ。

体を張って相手と勝負だ！

➡断じてビーチバレーのオマケ要素などではない充実ぶりを誇る格闘。格闘ゲームファンでもけっこう堪能できるのでは？





闘いに勝利し流れを変えろ！

←格闘をするには"ファイト・トークン"が必要(通常ゲーム画面の左下を見よ)。このファイト・トークンは、長いラリーをしたりエースを決めると獲得できる。

CHECK POINT ▶▶▶ Xbox Liveではアウトローもほどほどに

ひとりで暴れるのもいいけど、本作はXbox Liveに対応。オンライン対戦がもうひとつの楽しみ。ただし、極悪なことをし過ぎて、"アウトロー"のレッテルを貼られないように……

本作のオススメ評価

やりこみ度	★★★★★
セクシー度	★★★★★
格ゲー度	★★★☆☆

手足に与えるダメージで戦いの流れが変わる チャイナテイストの3D格闘ゲーム

飛び散る血潮や痛そうなアザといった生々しい演出で、闘いのリアルさを追求している本作。中国のイメージをベースにした世界観になっており、ステージの背景からキャラクターの格闘スタイルまで、チャイナテイストのものが多い。システム面では、手足にダメージを受けると攻撃力や移動速度が下がる"特殊ダメージ"や、強力な必殺技をくり出す"気"などを搭載。また複数の"構え"により、異なったコンボをくり出せる。





←↑キャラクターごとに用意された構えは、その種類によって使えるコンボが変わる。コンボは1発目を当てればすべてヒットするので、非常に強力な攻撃となるのだ。

6種類のモードを用意

本作に収録されている6つのモードを紹介。ひとりで楽しめるクエストや、最大8人まで楽しめるトーナメントなど、その内容は豊富なのだ。

対戦モード　キャラクターを選んで対戦するオーソドックスなモード。CPU対戦やふたりプレイも可能。ハンデもつけられる。

クエストモード　チームを選び、敵が持っている6つの青銅盤のかけらを集めていく。すべてのキャラで集めると……？

サバイバルモード　体力をそのまま持ち越した状態で、相手を何人倒せるか挑戦。危険ゾーンでダメージを与えると体力が回復。

チーム対戦モード　ふたり～6人のキャラクターを選んでチームを結成し、対抗戦を行なう。HPメーターは1本のみ。

トーナメントモード　ランダムな組み合わせで、プレイヤーどうしがトーナメント方式で競うモード。4人～8人までプレイ可能。

トレーニングモード　コマンドを自由に練習するトレーニングと、指示に従って順番に課題をこなすトレーニングの2種類がある。

"オブジェクト"でダメージを与える

本作ではガラスや壺といった壊れ物以外に、柱や壁など、攻撃に使えるオブジェクトが存在する。このオブジェクトの近くで決められたコマンドを入力すると、オブジェクトを使っての攻撃ができるのだ。威力もあるうえ、ほとんどかわすことができないので、オブジェクトを発見したら、迷わず使ってみよう。



↑柱を使った攻撃が相手にヒット。使えるものは何でも使ってしまえ！



タイトル	タオフェン フィスト・オブ・ザ・ロータス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3D対戦格闘
発売日	10月23日発売予定	価格	4800円（税別）
開発	Studio Gigante Inc.	製作者	
ブロック数	20ブロック　対象年齢 15歳以上	システム対応	5.1ch　2人
その他			

『モータルコンバット』シリーズを手がけたスタッフによる3D格闘ゲーム。12人の個性的なキャラたちによる、熱い闘いの火蓋が、いま切って落とされる……。

"気"ゲージで一発逆転を狙え！

満タンになると必殺技を発動させたり、手足のダメージを回復させられるといった使い分けができる"気"。気は積極的に相手を攻撃することで溜まっていく。また、構えから発生するコンボで攻撃することによって、溜まりかたが早くなるという特徴があるぞ。



ココ？　能力が下がってしまう特殊なダメージ

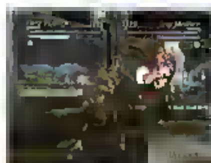
攻撃をガードし続けたり、危険ゾーンに叩きつけられたりすると、気ゲージの下に警告マークがつく。そこからさらに攻撃を受け続けると手足に重傷を負い、攻撃力がダウンしたりスピードが遅くなるといったペナルティーを与えられてしまうのだ。

→特殊なダメージを受けると攻撃力は半減する。



個性的な12人のキャラクターが登場

本作のキャラクターは、セクトと呼ばれるチームにそれぞれ6人ずつ分かれている。不老不死になるために必要な青銅盤を巡って、ふたつのセクトは対立するのだ。

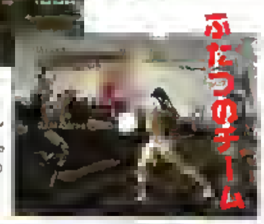


←エグザイル（右）に両親を殺され、フェニックス（左）は復讐に燃える。

→セクトのボスであるマスターセイジ（左）とウーロンゴス（右）。



→元恋人どうしが戦うことに。対立してしまった理由とは？



CHECK POINT　"気"ゲージが対戦の味を引き出す

対戦のかけひきを熱くさせている"気"。一撃必殺の技が使用できたり、特殊ダメージの回復にも使えるといったふたつの使い分けが、対戦を楽しくさせてくれるぞ。

本作のオススメ評価

刺激度
爽快度
血のり度

Xbox初のオンラインベースボール

INSIDE PITCH 2003

Xbox Live初の対戦プレイを実現した野球ゲーム。本場メジャーリーグの雰囲気を思う存分満喫しよう。

タイトル	インサイドピッチ2003		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	メジャーリーグベースボール
発売日	10月23日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	Microsoft Game Studios	製作者	
ブロック数	124ブロック使用 / 対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch / Xbox Live / 2人
その他	Xboxシステムリンク対応(2人同時プレイ可能)		

現役メジャーリーガーが制作に協力 MLB公認のオンライン野球ゲームが登場!

いまをときめくメジャーリーグ。あまたある野球ゲームの中から，今回日本に上陸した本作の特徴は，野球ゲームとして初めてオンライン対戦を実現したという点。さらに，現役メジャーリーガー，ガルシア・パーラ選手の全面協力により，MLBの醍醐味を遺憾なく味わえるのだ。



⬆もちろん，イチローや野茂といった日本人メジャーリーガーも登場している。

トレードでチームを作れる"チームマネージャーモード"

プレイヤーが球団の監督となりチームを育てていくチームマネージャーモード。トレードなどを駆使して，自分だけのチームを作り上げよう。選手エディットも可能だ。

理想の球団を作ろう



⬅選手は試合に出場させるとスキルアップするのだ。



➡選手のステータスは8項目にもわたる。いい選手を獲得。

ココ? 2002年の名試合を完全再現でプレイできる!

2002年に開催されたメジャーリーグの名試合を何種類も体験できる"スペシャルゲームモード"。たとえば，ノーヒットノーランを達成したレッドソックスのデレク投手になり，最終3イニングをノーヒットに抑えたり，1試合19塁打のショーン・グリーンの記録を追い越すといったシチュエーションを体験できるのだ。



⬆スペシャルゲームモードを体験することで，選手のスキルアップが可能。

CHECK POINT 充実したモードの数に感激

これまでに紹介したほかにも，オールスターゲームやホームランダービーなど，盛りだくさんのモードが楽しめる本作。メジャーリーグファンには，間違いなくオススメ。

本作のオススメ評価

- メジャー度 ★★★★★
- 再現度 ★★★★
- 監督気分度 ★★★★★

仲間と協力してタッチダウンを目指せ

NFL FEVER 2004

アメリカ・マイクロソフトゲームスタジオ制作による、NFLの興奮を余さず伝える人気シリーズの最新作。

タイトル	エヌエフエルフィーバー2004		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アメリカンプロフットボール
発売日	10月23日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	Microsoft Game Studios	製作者	—
ブロック数	488ブロック / 対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch / 4人 / Xbox Live
その他	システムリンクケーブル対応(8人同時プレイ可能)		

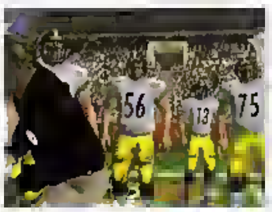
Xbox Liveで仲間と戦略を立てられるチームワークが楽しいアメフトゲーム

アメリカでは絶大な人気を誇るNFL。そのルールの難解さゆえに、「ゲームも難しいのでは?」などと敬遠するなかれ。本作では，簡単な操作で迫力のプレイが体験できる。さらに，XSN Sports対応により，世界のプレイヤーとのオンライン対戦が可能になっているぞ。

ワンボタンで操作可能



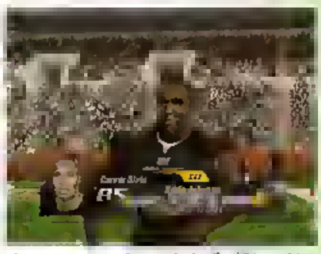
⬅一見複雑な動きもワンボタンで操作可能なのだ。



⬅迫力ある演出がプレイヤーを引き込ませる。

XSN Sportsとは?

インターネットとXbox Liveを組み合わせることで，さらなる楽しみが広がるXSN Sports。PCで専用サイトにアクセスすることで，リーグに参加できるのだ。発行されたIDとパスワードをXbox本体から入力すると，Xbox Liveのトーナメント戦で対戦することもできるぞ。成績結果は電子メールで確認できる。



⬆コミュニケーションを広げ，新しいゲームの楽しみかたを提供するXSN Sports。対応ソフトは今後続々と増えていく予定だ。

ココ? さまざまなパスで戦略性をアップ

ボールの高さや速さをコントロールすることで，多彩なパスをくり出せるのが，本作の魅力。パスの種類の多さは，戦略の幅広さにもつながる。うるさ型の多い本場NFLゲームファンにも，本作が高い評価を得ている理由がおわかりいただけたのでは?



⬆特徴をうまく活かし，状況に合わせた正確なパスをしよう。無理なパスは失敗へとつながるぞ。

CHECK POINT 協力プレイで熱くなれ!

Xbox Live対応により，同じチームでの協力プレイが可能な本作。役割分担をして，仲間と戦略を練りながらの試合は盛り上がること必至。オンラインの醍醐味ここにあり!?

本作のオススメ評価

- 協力度 ★★★★
- 戦略度 ★★★★
- オンライン度 ★★★★★


ストリートのライバルたちに、
"真の芸術"を教えてやれ。
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
BIZARRE CREATIONS
Enzo Ferrariをはじめ、100車種以上の世界の名車を駆って、ヨコハマ、シカゴ、バルセロナへ。
世界10都市のさまざまなコースで、ヘアピンでのドリフトなど、華麗なテクをキメて、Kudos(クードス)ポイントをゲットしろ。
さらに、Xbox Liveなら、ライバルにキミの芸術的な走りを見せつけることもできる。
速いだけじゃない、より美しい走りで、鮮やかに勝利をつかめ。
「プロジェクト ゴッサム レーシング 2」11月20日 全世界同時発売
http://pgr2.jp
SALEEN


+10
+30 POWERSLIDE
+50 POWERSLIDE
PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/


陰に照らされし鬼神を斬り、
陽に隠れし災いも斬る。
CERO 15
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
中世日本、戦乱の世。貴殿は主人公シナトとなり、
二刀流を操り、荒れ果てた京に乗り込まなければならない。
封印された強大な力、オロチを駆使し、迫りくる異形のものたちを倒すべし。
斬り進むほどに、大いなる爽快感が襲いかかる。
「魔牙霊」(MAGATAMA)11月20日 発売
©2003 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries


乱世を斬る、神殺二刀流
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/


KOEI
本当の勝負はこれからだ。



おかげさまで25周年――
thanks! 25th
コーエー創立25周年
大ヒットアクションゲーム、ついにXbox™で登場!!
真・三國無双3
SHIN・SANGOKUMUSOU
絶賛発売中 Xbox™版/6,800円
◇戦場の華! 猛将たちが直接対決する「一騎討ち」
◇強力な攻城兵器や、新ユニット「投爆兵」が登場
◇オリジナル武将(男女)を自由に作成可能
◇キャラ固有の新アクションを追加
◇シナリオが多彩に変化! 勢力別の「無双モード」
◇様々な仕掛けに満ちた、戦場50ステージ
Xbox™版はココが違う!
ドルビーデジタル 5.1ch対応
DOLBY DIGITAL
●100カ所にセーブ可能●
ハードディスク対応
プログレッシブ出力
5 Combo
Xbox™ × 無双 = さらに深まる爽快アクション!
『真・三國無双2』好評発売中 Xbox™版/6,800円
ドルビーデジタル 5.1ch対応
Produced by ω-Force
株式会社コーエー
www.koei.co.jp
遊びは、美学だ。
XBOX

次第に明らかになる忍者の世界

NINJA GAIDEN



↑最強の忍者ハヤブサが、フランス、東京で動き始めた。カンファレンスデモから、どれほど進化したのかを見届けろ！

フランスで行われたXO3、そしてつい先日開催された東京ゲームショウと、9月のイベントで動く姿をお披露目した『NINJA GAIDEN』。その真実に迫る！

A action			
タイトル	ニンジャ ガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	今冬（北米2003年冬）	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch	HDTV	
その他			

君は動くハヤブサを見たか？

ゲーム関係者向けに開かれたカンファレンスで、動く姿がお披露目された『NINJA GAIDEN』から2ヵ月……。9月中旬フランスで開催されたゲームイベントXO3、そしてつい先日開催された東京ゲームショウにて、ついに一般ユーザーの前で動く『NINJA GAIDEN』が披露された。その内容は、前回紹介したカンファレンスのものとは異っており、新たな武器、アクションも多数確認できたぞ。そのすべてを紹介しよう！



←巨大な大刀で襲いかかる魔物を斬る！ 前回紹介時になかった新しい武器が登場するぞ！

新たに追加された武器、アクションの数々！



←新しく追加された魔物を相手に火遁の術で対抗するハヤブサ！ この新しいエフェクトは、また違う術なのか？



➡身の丈もある戦鎚（ウォーハンマー）を振り回し、魔物を粉砕していく！ どういった攻撃ができるのか？

主人公ハヤブサが使用する武器は忍者刀である龍剣のほかに、ヌンチャクや手裏剣、弓矢などがあるのは、前号の公開写真で確認できた。今回紹介する写真では、新たに大刀、ウォーハンマーといった予想を超えた武器も登場。これらの武器をどうやって扱うのか、XO3で見たことを踏まえて報告しよう。また新たに確認できた攻撃方法、アクションなども紹介するぞ。

ヴィゴル帝国……それがハヤブサの戦場だ！

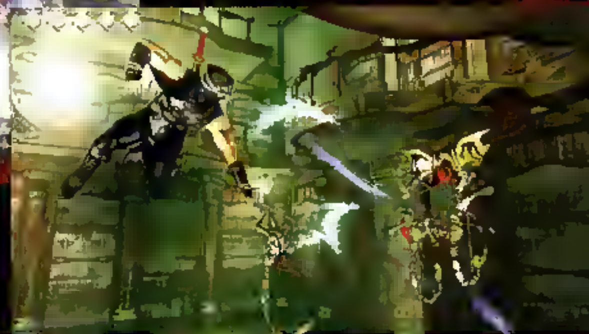


↑冷たそうな洞窟の中でくり広げられる壮絶な戦闘！　舞台となるヴィゴル帝国とは？



↑遺跡とも取れる地下世界も戦場となる。ハヤブサはどこまで潜入するのだろうか。

前回までは舞台背景がハッキリしない地下水路で戦っていたハヤブサだが、さまざまな舞台が登場。どうやらこれらはヴィゴル帝国が舞台となっているようだ。敵の本拠地と思えるヴィゴル帝国とはどういった場所なのか？　写真やデモプレイから確認できた、ヴィゴル帝国の内部を可能な限り紹介しよう。細部まで描き込まれた美麗な背景を、隅々まで堪能してもらいたい。

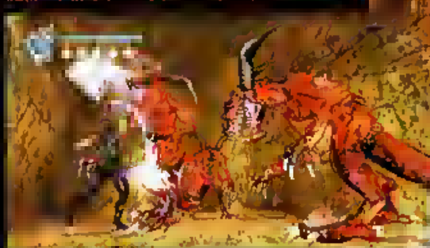


↑まるで博物館や古いな図書館のような建築物内でも、魔物は襲いかかってくる。中でどんなアクションが見られるのだろうか。

ハヤブサに襲いかかる魔物たちの正体とは!?

ハヤブサの行く手を塞ぐ、数多くの魔物たち。この世のものとは思えないこの異形の者たちは、いったい何者なのだろうか？　前号で確認された魔物たち、今回の写真で新たに確認できた魔物たちの詳細な資料を入手できたので、一挙に公開していこう。魔物たちの詳細を知ることで、いままで明かされなかった「NINJA GAIDEN」の世界観が見えてくるかもしれないぞ。

↓獰猛な牙、巨大な角、威嚇的な赤い体を持つ魔物が、群をなして襲いかかってくる！





↑またしても最後に待ち受けていたのは、黄金色の体を持つ巨大なドラゴンだった！　ハヤブサと竜には、なにか因縁らしきものがあるのだろうか？



←まだまだ進化を続ける、このゲーム。板垣氏からとんな話が飛び出すのか？

進化を続ける『NINJA GAIDEN』のすべてを聞く！

そして最後は恒例、「NINJA GAIDEN」のプロデューサーである板垣氏に直撃インタビューを敢行！　今回のデモソフトをアップした直後のインタビューだったのだが、まだまだやりたいことはタップリ残っているらしい。果たして「NINJA GAIDEN」はどこまで進化を続けるのか？　このゲームの最終形態を聞き出す！

武 Weapon

さまざまな武器を使いこなし敵を粉砕せよ！

ハヤブサが使う武器は複数用意されていることが判明した。今回新たに確認できたのは、大刀とウォーハンマーの2種。それ以外に、XO3で確認できた龍剣や手裏剣を使ったアクションなども解説してみよう。

大刀

龍剣の代わりに取り出したのが、背丈を超える巨大な大刀。これほど巨大だと動きが鈍るのは当然だが、それに見合うだけの破壊力を秘めているようだ。写真で見てわかるように、魔物を一撃で粉砕しているぞ。





←遠距離から弓矢でダメージを与えるのだが、背中の大刀が気になる。

↑巨大な大刀が魔物の胴を一直線に突き刺す！　この攻撃なら魔物でも一撃で屠れるだろう。



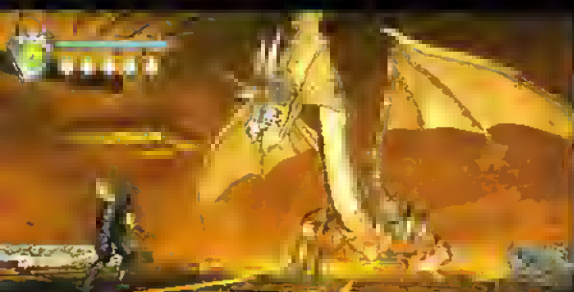
手裏剣

XO3のデモプレイで手裏剣を連続攻撃に組み込んでいる姿を確認した。敵を打ち上げて、手裏剣で追い討ちなどできそうだ。



↑弓矢で十分なダメージを与えたら、大刀で一刀両断！　魔物の四肢が吹き飛ぶほどの一撃だ。

XO3 & TGSのデモプレイから『NINJA GAIDEN』の全貌が見えてきた！



←カンファレンスから2ヵ月が経ち、内容がさらにパワーアップ！　どう進化したのか隅々まで徹底検証だ！

前号で紹介したE3、カンファレンスでお披露目されたデモソフトのプレイ内容は、プロトタイプXboxが出るなど、お遊び要素が散りばめられた紹介用ソフトといった感じだった。しかし今回、フランスで開催されたXO3とつい先日開催された東京ゲームショウでお披露目されたものは新しい武器や敵、ステージが加わり、完成が近づいてきたと感じるものに仕上がっていた。

今回入手できた画面写真と資料、XO3で見てきたデモプレイ（TGSは間に合わず）の内容をもとに、『NINJA GAIDEN』を隅々まで紹介していこう。画面写真からは読みとることのできないアクションなども検証して行くので、些細な情報も見逃さないようにしてほしい。東京ゲームショウへ行けなかった（行っても見られなかった）人たちは、今回の記事で我慢してくれ！

場 Stage

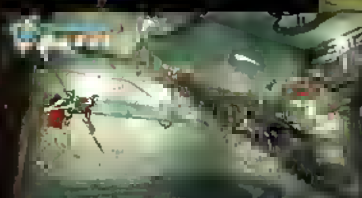
ヴィゴルがハヤブサの新たな戦場に

『NINJA GAIDEN』におけるステージというのは、貴重な情報となってくる。というのも、壁や柱、画面上にあるすべてを使ってアクションを行えるからだ。隅々まで観察し、何ができるか予想してほしい。

ヴィゴル帝都 ドオーク僧院

図書室や大聖堂、ステンドグラスなどが見て取れる巨大な僧院。西アジア的な様式が、随所に見受けられる造りになっている。ハヤブサがこの僧院に潜入した目的はいったい？





←↑書室では、鎌を持った僧兵が襲いかかってくる！

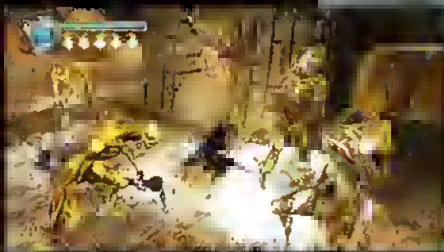
→メインホールの大聖堂。柱を使ったアクションはあるのか？



ウォーハンマー

もうひとつ確認できたのが、巨大なウォーハンマー。重そうな武器であるが，敵を引っかけて振り回すなど，その特性を活かした攻撃も可能のようだ。特定の魔物に対して高い効果を持つ武器と設定されている。





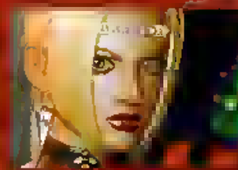


↑➡巨大なハンマーを振り上げ襲いかかる。攻撃方法は多彩だ。

⬅ハンマーの強烈な一撃は、魔物の腕が吹き飛ぶほどの威力！

既出画面から気になる点を CHECK 01

新たに判明したウォーハンマーなのだが，この武器どこかで見た覚えがないだろうか？　そう、E3で公開されたムービーで、レイチェルが手にしていた武器に似ているのだ。ハヤブサとレイチェルが持つ武器が同じものとは限らないが，どういった経緯で手にできるか気になるぞ。



龍剣



メインである龍剣には多彩な連撃攻撃が存在しているようだ。地上で斬り上げてからジャンプ斬りに移行したり，手裏剣を組み合わせた攻撃も存在した。



↑➡下から鋭く斬り上げる攻撃や片手で斬り付ける攻撃など、その攻撃パターンは多彩。予想を越える連続技などもありそうだ。



⬅複数の魔物を相手にヌンチャクで迎え撃つ！　周囲に攻撃をくり出すので乱戦に強そうだ。

⬇離れた間合いで攻撃をくり出し、敵を近づけさせない防御的な扱いかたも可能のようだ。



ヌンチャク

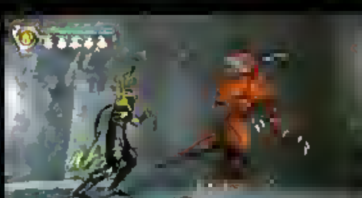
流れるような連撃を見せてくれるヌンチャクだが、その攻撃は止まることなく続けることができそう。連続してダメージを与えることができる武器なのか？

ヴィゴル帝都 タイロン地下墓地

ヴィゴル帝国タイロンの地下に広がる大規模な地下墓地。ヴィゴルの歴史を作った賢人たちが眠っているという。迷路のように入り組んだ墓地には，呪術によって動き出した不死生物が待ち受けているようだ。



↑聖域からハヤブサを追い出すために襲いかかってくる，不死生物たち。複雑な構造のため、迷い込みそうだ。



⬅⬇氷の洞窟に住んでいる魔物たちと激しい戦いをくり広げるハヤブサ。無事突破できるのか？



氷の洞窟

ヴィゴル帝国のどこかに存在すると思われる氷の洞窟。寒々しい氷の洞窟すら、魔物たちの住処となっている。

溶岩洞窟

ヴィゴル帝国に存在すると思われる，熱気を帯びた溶岩洞窟。最深部には溶岩プールがあり、そこには巨大な竜が待っている。





↑⬅熱気が伝わってきそうな溶岩洞窟の最深部では、巨大な竜がハヤブサを待ち受けていた！

敵 Enemy ハヤブサを待ち受ける異形の者たち

ヴィゴル帝国を住処とし、ハヤブサに襲いかかってきた名もなき魔物たち。この異形のものたちの名称、役割も判明してきた。ここでは入手した資料をもとに、確認できている魔物たちの正体を暴いて行こう。

テンプルガード

ドオーク僧院を守護するのは、魔神テンプルガード（僧兵）たち。巨大な鎌を振りかざし、魔力によって攻撃を仕掛けてくる。この強敵にどうやって立ち向かう？



↑ハヤブサを取り囲み、攻撃のスキをうかがっているようにも見えてくる。



←ハヤブサのヌンチャク攻撃が見事にヒット。接近するまでが大変そうだ。





→近づけないなら、こちらも遠距離からの手裏剣で対抗だ！空間を利用しろ！

←じりじりと間合いを詰めてくる、テンプルガード。もう少しで鎌の間合いに！

魔神シャドウ

鋭い爪と機敏な動きを武器に、ハヤブサに襲いかかる魔神シャドウ。ヴィゴル帝国の至るところに生息しているようで、さまざまな場面で見かけることができる。つねに集団で襲いかかる性質を持っているようなので、囲まれると危機的状況に追い込まれるかも。





←↑ハヤブサを取り囲むように襲ってくる魔神シャドウの群。それほど強そうではないが、数がいるだけで厄介な敵のようだ。

Team NINJA 板垣氏に直撃！ハヤブサ＆敵の攻撃コンセプトとは？

『NINJA GAIDEN』を片手に、アメリカマスコミツアーから帰ってきたばかりの板垣氏を直撃。ようやく見えてきた敵キャラの数々、そして今回画面写真で確認できたウォーハンマー、大刀をはじめとする武器の詳細に関して、直撃インタビューをしてきたぞ。

圧倒的な数のモーションを用意

今回の画面写真で新しい武器が2種類公開されましたが、武器の種類は増えそうですね。

板垣 ドンドン増えていきますよ。でもメインの武器はあくまで日本刀、龍剣だと考えてます。ほかの武器は、プレイするうえでの幅を広げるサブ的な要素ですね。

各武器によって当然モーションも変わってくるんですよね。

板垣 多少類型化された動きはありますが、モーションは武器ごとに変わります。でも僕が大事に考えていきたいのは、使用モーションよりもやられモーションです。ハンマーを使うと、敵の体を引っかけて振り回すといった特殊なものなど、いろいろ用意してます。

龍剣以外の武器には、同タイプのアクションゲームが用意するだろう標準的なモーション数を作っています。龍剣は、これまでのアクションゲームでは考えられないくらいのモーション数になるんじゃないかな。

龍剣だけでも楽しくプレイできるゲームということですね。

板垣 そうですね。でもいろんな武器で楽しんでもらいたい思いもあるので、剣やヌンチャクなどあわせて10種類くらいは武器を用意したいですね。手裏剣や弓矢といったサブ武器も、それぞれ2〜3種類ずつ考えています。

メイン武器での攻撃は、ボタンふたつで押し分けるんですよね。

板垣 速い攻撃と強い攻撃で役割分担をしています。もちろん手裏剣といったサブ武器へも滑らかに移行することができるので、やれることはたくさんありますよ。最初は狙って出せないかもしれないけど、いろいろ試して自分なりのハヤブサを作り上げてもらいたいですね。あと投げ技ですが、飯綱落としのほかに首切り投げがあります。

敵の攻撃をガードすることはできるんでしょうか？

板垣 ガードは重要です。いまハヤブサのモーションは、格闘ゲームを作ってきたノウハウを活かして、技の発生するまでの時間、技の効果が持続する時間、つぎのモーションに移行するまでのスキの時間と、3つの要素で構成しています。でも『NINJA GAIDEN』は格闘ゲームではないので、多数の敵に同時に襲われますよね。スキの時間があるとどうしてもガードに移行できずに攻撃を受けることになります。だからといって敵をスキの時間に攻撃させないのはおもしろくない。ガード後はすぐさま反撃できるようなシステムを構築しています。ガードを有効に組み込みつつ、す速い展開ができるゲームですね。

── 画面写真にあるゲージのいちばん左の丸マークの色の違いは？

板垣 あれは忍術の違いで色を変えています。火炎の術と稲妻の術、氷の術、そして『忍者龍剣伝』でもあった炎が体

魔神ガルラ

鋭い牙と大きな角、攻撃的な赤い皮膚をもつ魔神ガルラ。太古の恐竜を彷彿とさせる敵だが、彼らもともとは人間だったらしい。ヴィゴル帝国には魔神を作り出す恐ろしい秘密が隠されているのか？





↑赤い血が流れるのは、彼らが人間だった証拠なのか？



↑→溶岩洞窟の中では魔神ガルラが群をなして襲ってくる。1体でも強そうな魔神ガルラが集団で襲ってくるのは非常に恐ろしい光景。

既出画面から気になる点をCHECK 02

テンプルガードや魔神シャドウをよく見ると、青い炎が灯されている。7月号で紹介したドーグ亜鬼鄙の中身も青い炎だったことから、これらの敵は共通の物質で形成されているようだ。いままでに公開されたムービーに登場した忍者や兵士といった敵はいつ出てくるのだろうか？



ビーツーフライ



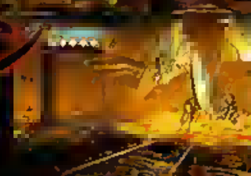
→飛行系の敵は、非常に厄介な存在だろう。手裏剣で一掃だ—

タイロン地下墓地の中心部となる縦穴の最深部には、ビーツーフライと呼ばれる巨大な昆虫が徘徊している。攻撃的で、侵入したハヤブサに襲いかかってくる。



溶岩龍スマウガン

溶岩洞窟の最深部で待ち受けるのは、溶岩世界の主、溶岩龍スマウガン。ハヤブサとドラゴンとの決戦が多いのは、"龍の一族"の宿命からだろうか。



↑長い舌を伸ばし、侵入者を威嚇する。強敵を相手にどう戦う!?

グール

地下墓地に眠る死者たちが、呪術によって動き出した不死生物。動きは鈍そうだが、痛みを感じない彼らは、動けなくなるまで向かってくるだろう。





←↑グールは斧やモールといった武器を手に襲いかかってくる。動きは鈍いが非常にタフなアンデッドモンスター。

のまわりを回転する術がありますよ。

いかにハヤブサを殺すか？ 単なるザコ敵に終わらせない

——公開された写真を見ると、敵の種類が増えてきてますね。

板垣 どんな話なのか、想像がつかないほど種類豊富ですね(笑)。敵キャラクターを作るうえで僕らが目指しているのは、敵にハヤブサに対する明確な殺意を持たせることです。また、敵の攻撃時の役割は、敵キャラどうしの役割り分担させるのはもちろんですが、それをさらに突っ込んだ形にしたい。

長距離、近距離、直接、間接といろいろあるわけですが、各敵キャラクターが自分の力を活かして複合的に行動するAIを作っています。たとえば長距離戦が得意な敵キャラが2体と近接攻撃が主体の敵が3体で攻撃を仕掛けてくるとします。そのとき近接攻撃キャラが同じ攻撃を仕掛けるのだけでなく、同じ近接でもそれぞれに違った役割を持たせたい。さらに長距離攻撃キャラがフォローに回るといったコンセプトです。このゲームには軍隊も出てくるんですけど、彼らはいい例ですね。兵隊、小隊長、装甲車など、それぞれが明確な意思を持って、ハヤブサを殺そうとします。プレイヤーにはハヤブサの体術を駆使して戦い抜いてほしいです。

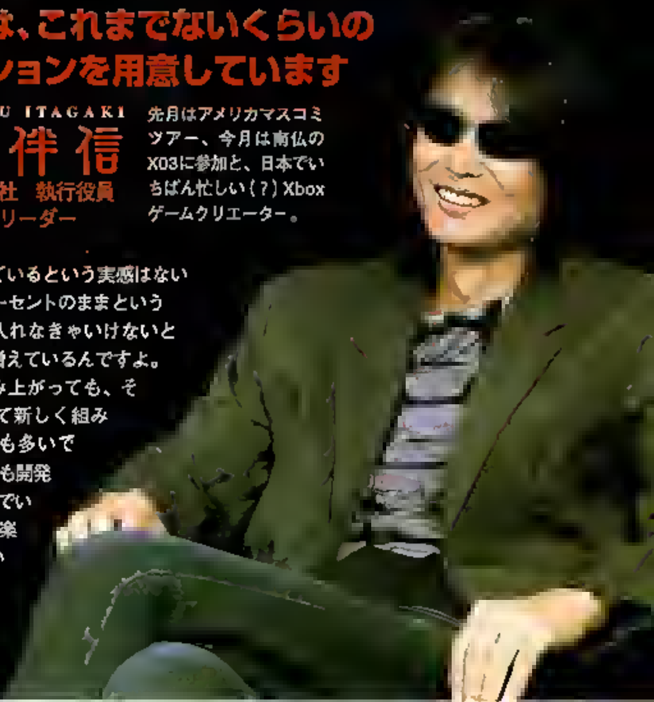
いまはそういった敵のアルゴリズム、AIを仕上げている真っ最中です。操作性のよさや動きのかっこよさ、美しさを保証するのはいつものことですが、アクションゲームの要諦は敵とのからみですから。この点を妥協するつもりはまったくありません。

——いま（9月4日）の開発度は？

龍剣には、これまでないくらいの技モーションを用意しています

TOMONOBU ITAGAKI
板垣伴信
テクモ株式会社 執行役員
Team NINJAリーダー

先月はアメリカマスコミツアー、今月は南仏のX03に参加と、日本でいちばん忙しい(?)Xboxゲームクリエーター。



板垣 上がっているという実感はないですね。50パーセントのままというか。どんどん入れなきゃいけないと感じる要素が増えているんですよ。だから1回組み上がっても、それをまた壊して新しく組み立て直す場合も多いですから。それでも開発はドンドン進んでいるので、皆さん楽しみに待っていてください。

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

『DOA』キャラの秘密をひもとくシリーズ5回目は、強さを求めるキャラとして、ヒトミとバイマン、レオンを特集。またTeam NINJAのキャラクター論を掘り下げてお届けしよう！

第15回

『DOA』キャラの謎を解く その5 Team NINJAのキャラ創造論

『DOA』に登場するキャラクターは、それぞれさまざまな思いを胸に抱き戦いに臨んでいる。そこで今回は、強さを求めてDOA大会に参戦しているヒトミ、レオンを特集しよう。またレオンと言えば『DOA2』の際に、コマンドサンボ代表の座を奪われたバイマンも気になるところだ。当時の裏事情をTeam NINJAリーダー板垣氏に伺ってきた。



←自分の強さを知りたい女、世界一強くあらねばいけない男、そして人の命の儚さを知る男がいた。それぞれの思いがDOA大会で交錯することに……。

バイマンが消えた……。レオンとバイマンの葛藤

――レオンはバイマンの代わり的な存在で『DOA2』から登場しましたね。

板垣　バイマンの心情を考えると格闘大会であるDOA2には出ないだろうというのがひとつの理由です。彼はストーリー的に完結していましたからね。もうひとつの理由がレオンというキャラクターのストーリーを描きたかったというのがあります。死んだ女との約束を果たすために戦うというストイックなストーリーですね。一種刹那的なむなしさを表現したかった。

――バイマンは開発当初から入れようと思っていたキャラなんですか？

板垣　決まっていましたね。でも開発していく順序としては、プライオリティーの高いキャラではなかったんですよ。かすみやジャン・リー、ティナあたりを仕上げることが最優先でした。ところが当時ゲーメストという雑誌に、ものすごくバイマンが好きなライターがいて、その人が困ったことにバイマン単体の開発度でしか『DOA1』を見てくれなかったんですよ(笑)。毎月の取材でバイマンに新技が入っていないと、「今月はほとんど開発は進行していない模様だ」なんて書かれかねないほどで。そういう意味ではけっこう気合いを入れて作ったキャラですよ(笑)。

――いまやバイマンは投げキャラの印象が強いですが、最初のコンセプトは？

板垣　彼はホールドキャラなんですよ。3連オフェンシブホールドがその証となります。『DOA1』ではバイマンとレイファンがホールドキャラですね。いまはけっこう投げキャラという印象が強くなったのかな。

――ドリームキャスト版でバイマンが復活したのはどんな理由が？

板垣　「なんでバイマンがいないんだ」ってファンの方に怒られてしまって。僕らとしては、もうバイマンの話は終わっていたんだけど、ファンにしてみれば、やはりひとりのキャラとして愛していてくれたんですね。一種のわがままでキャラを入れ替えたのは悪かったなと思いました。もし、その声がなかったら『DOA3』では、キャラを総取っ替えしていたかもしれなかったですね。僕はコンパチキャラが好きではないんだけど、ファンの方にコンパチでもいいから出してほしいとまで言われたら、出さないわけにはいかないですよ。

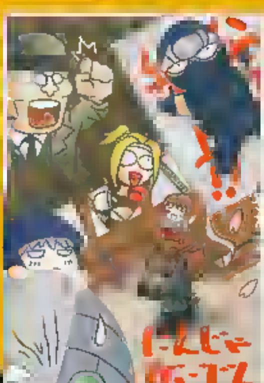
ヒトミに人気が出た理由とTeam NINJAのキャラ論

――『DOA3』でヒトミが登場しましたが、キャラを総入れ替えする案のときは主役になるはずだったんですよね。

板垣　そういう案もありましたね。彼女はアインと同じく空手使いなんですが、空手ってメジャーな格闘技だけに理屈っぽい技体系でなく、わかりやすく使いやすいキャラにしようというコンセプトがありました。アインは力強さがポイントだったとすると、ヒトミはもう少し女の子らしい柔らかでスピーディーさをポイントにしました。そういった扱いやすさが、いまの彼女の人気

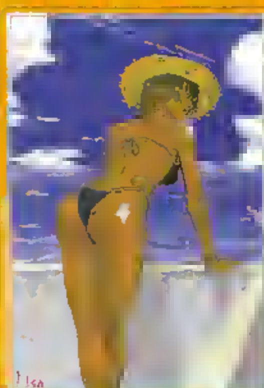
From Readers Illust FREAKS

今号も大スペースでお届けのイラストフリークス。いまなら採用率高いですよ～。ってドシドシ送ってください(涙)。Rboxとの連動ポイントもあるのでヨロシクです。『DOAO』の新コスチューム案も引き続き募集中。



●東京都　三橋はつみ

コミカルタッチの「NINJA GAIDEN」ですね。本編がシリアスだけに新鮮な印象。



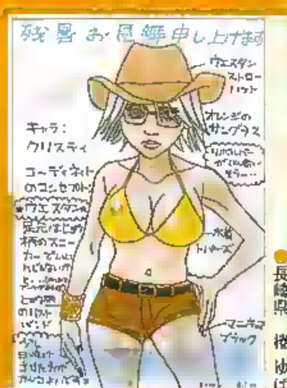
●愛知県　やおま

リサの水着はオリジナル？　秋だけどザック島は常夏。冬でも水着オーケーだ。



●神奈川県　み～たん

新コスのかすみ＆あやねは、仲良くオーバーオールでキメ！　ホントは仲良し？



●長崎県　梓ゆば

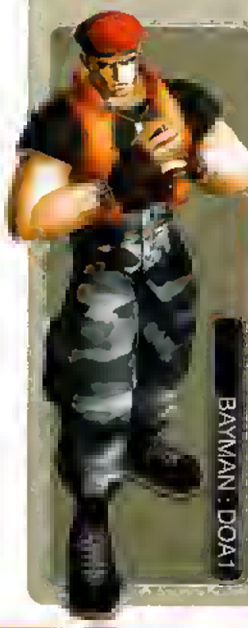
じつはコレ、54ページのクリスティのもととなったハガキだったりするのだ。

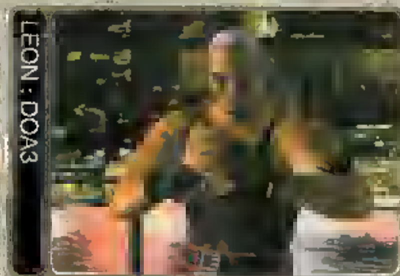
チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

につながったんじゃないかな。
――キャラを作るにあたっていちばん大事にしている部分はどこですか？
板垣　女性はかわいく、男はかっこよく、より魅力的に作るところですよね。ふつう格闘ゲームを作る際、キャラのラインナップを気にすることが多いですよね。たとえばメカ系が必要だとか、化け物系も必要だとか、うちには邪悪なやつがいないけどいいのか、とかそういったラインナップ重視、バリエーション重視の考えかたですね。
　でも1キャラ作るのって本当に大変な作業なんですよ。だから邪悪なキャラが必要だからってそれを大変な思いをしてまで作りたいかといえば、作りたくないですよ。悲劇的なバックストーリーを持つキャラが必要だって話もある。でも僕らがかすみを作るにあたって、悲劇の主人公が必要だから作ったわけではなく、ああいうストーリーを描きたかったからかすみが生まれたんですよ。レオンにしても、彼のバックストーリーを描きたくて作ったキャラだし、ヒトミは無邪気に強さを求めて戦うキャラクターを作りたかったから生まれてきたわけで。必要論から生まれてきたキャラなら、あそこまで仕上げられないですよ。
　そんな中で、唯一僕らが必要論的に大事にしているのは国籍です。やっぱり世界中の人たちに遊んでもらいたいですからね。それも単に国籍を散らばそうというのではなく、ゲームファンが多い国はとくに大事にしています。日本、アメリカはもちろん、ヨーロッパならイギリス、フランス、ドイツといったところでしょうか。僕らのゲームは女性キャラがポイントのひとつだから、これらの国にはその国の女性キャラを入れています。その国のヒロインになってほしいという思いがあります。
――それぞれの国では、やはりその国のキャラが人気なんですか？
板垣　コアなゲーマー層は違うかもしれませんが、やっぱりみんな自国のキャラを選んでいますよ。「ぜんぜんアメリカ人じゃないよ」と言われることもあるけど、アメリカではティナが人気ですから。『DOAX』で黒人のキャラとしてリサを登場させたのもそういう理由です。
――世界を見るという考えかたはいつから導入したんですか？
板垣　『DOA2』からですね。サターン版『DOA1』をアメリカ向けにローカライズしたときくらいから、つぎからは世界を見てキャラを作っていかないと、と思いましたよ。とはいえヒトミを作るとき、彼女はドイツ人と日本人のハーフなんだけど、ドイツ人っぽい顔にしようとは思いませんでしたけど（笑）。国籍としてのドイツを優先しました。ドイツ人向けにとかイギリス人向けにと迎合するじゃなくて、僕らの生み出した魅力的なキャラを見てくれ、という思いですね。
――『DOA4』でもレオンやヒトミは強さを求めて参加することになる？
板垣　うちの女の子の心は、そうそう変わらないんじゃないかな（笑）。でもなぜか男は『DOA3』である程度目的を達成した人が多いんですよ。達成させてあげないとかわいそうだという思いもあって。エンディングの映像で誰が目的を達成したのか想像してほしいですけど。レオンファンは気をつけたほうがいいかもしれませんね（笑）。とはいえバイマンのときの二の轍を踏むわけにもいかないから、そこは考えていきますよ。　（2003年9月4日収録）

DOA CHARACTER HISTORY
#05 BAYMAN & LEON & HITOMI

バイマン――度重なる内戦のさなか、彼の両親は目の前で銃殺された。あまりの悲しみが彼の悲しむという感情を奪い去り、やがて殺戮マシーン、暗殺のプロフェッショナルとまで呼ばれるようになった。DOATECの代表、フェイム・ダグラス暗殺の仕事を請け負った彼は、当然のようにそれを完遂した。もはやDOA大会に参加する意味はないはずだった。しかし自分の命を狙われれば話は別だ。暗殺の依頼者にしてDOATECの幹部ドノヴァンの手によるのものと知った彼は、報復するべく再びDOA大会に参加することとなる。
レオン――「ローランの愛する男、世界一強い男」。シルクロードの女盗賊、ローランが死の間際でレオンに遺した言葉。その思いに応えるべく、彼は戦いの舞台を戦場からDOA大会に移した。しかしながら思いもかけぬ敗北を喫してしまう。彼の戦いは続く。なぜなら生者が死者に手向ける思いは、叶えられるまで終わらないからだ……。
ヒトミ――自分の強さがどれほどのものなのか？　すべての格闘家が知りたい命題である。もちろん彼女もその思いを胸に厳しい修行を続けていた。DOA大会参加を、父を破ることで説き伏せた彼女の戦いが、いま始まる。


BAYMAN : DOA1


LEON : DOA3


HITOMI : DOA3

つっちーのTeam NINJAってこんなところ
イベント連発で大忙し？



　この原稿を書いているいま、日本ではTGS準備の真っ只中！　そしてフランスではX03のカウントダウン！　X03は直接関係しているわけではないのですが、何が大変って板垣がフランスに行くまえに仕事をぜーんぶ終わらせてもらわないといけないんです!!　広報という仕事は開発（とくにプロデューサー）と密接した仕事なので、正直、いないと仕事はとっても楽ですが（笑）、長期でいなくなる場合はそのまえが大変です。
　広報の仕事の中で、私が好きなのはプロデューサーへのインタビューや対談。今回の泉水さんとの対談もじつはちゃっかり同行していたりします。偉い人の話を聞けるのは楽しいし、おいしいものが飲めるし食べれる！　幸せなひとときです（笑）。
　話は飛びますが、このコーナーを始めて1年以上が経ちました。毎月、何を書こうカナ？　とひとりウキウキ悩んでる私ですが、先日ある人に「このコーナーって『Team NINJAってこんなところ』なのに、ぜんぜん違うこと書いてるよね」と言われ、気づきました……！　そう、この1年ちょっと、自分の近況報告書けばいいと思ってました……（汗）。と、言いつつも、これからも自分の近況を書き綴っていくことと思いますが、こんな私をお許しくださいませ♪

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問
- DOAO新コスチュームイラスト

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株) エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

秋の夜長にビーチバレーはいかが?

世間はすっかり秋模様。来年の夏まで水着の女の子を拝めることはないだろうけど、寂しくはないよ。電源を入れれば、ザック島でかわいい女の子たちが待っているからさ!

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中(1月23日)	価格	7800円(税別)
開発	Team NINJA	製作者	プロデューサー:板垣伴信
ブロック数	8ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch HDTV		
その他			

プールサイドで生着替え

コーディネイトを考えるときに利用しているのが、ホテルのプールサイド。持てるだけの水着、アクセサリーを用意して、プールサイドで着せ替えのくり返し。左スティックとボタンに触らなければメニュー表示も消えるので、時間を気にせず考えられるぞ。



←右スティックとカメラ切り換えで、細かくチェック。

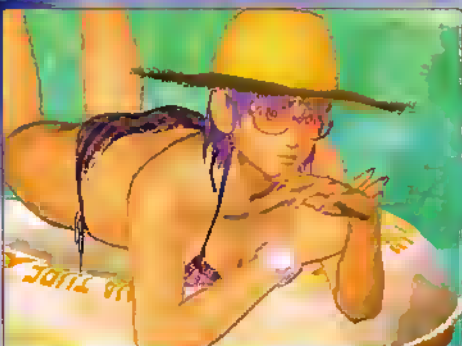
オリジナルコーディネイト大募集

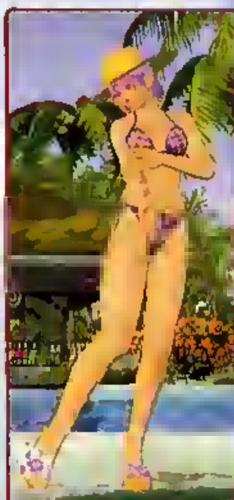
このコーナーでは、オリジナルコーディネイトを大募集!キャラクター、水着、アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して、129ページのあて先、「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。

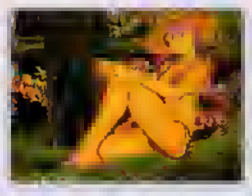


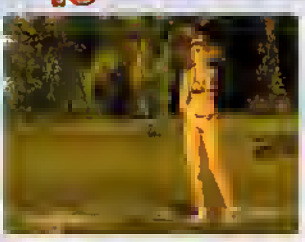
←コーディネイトにひと言添えてあるとうれしい。

あやね













今回のコーディネイトは、いたってシンプル。あやねちゃんのシンボルカラーである紫を主体に、水着や小物をチョイスしてみた。水着は某人気番組と同じ名前のトリヴィア(リサ/10000Z)。別にその番組を見ていて思いついたわけじゃないぞ。❶黄色いリボンの麦わら/5000Z❷ピンクのサングラス/4000Z❸ピンクのバングル/1500Z❹花のサンダル(バイオレット)/1500Z

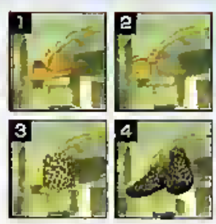
クリスティー



今回コーディネイトしてくれたのは、長崎県のP.N.椿ゆばさん。コンセプトはウェスタン。「少し日焼けさせたほうがカッコよいです」と、日焼け具合やマニキュアまで指定するほどのこだわりよう。イラスト入りでわかりやすかったぞ。❶ウェスタンストローハット/7500Z❷オレンジのサングラス/4000Z❸ヒョウ柄のリストバンド/1500Z❹ヒョウ柄のスニーカー/25000Z













The Dialogues of Sensui

泉水対談 第4回

もうひとりのMr.Xbox現る 日本でのNo.1を目指す男たち

テクモ **板垣伴信** Tomonobu Itagaki × マイクロソフト **泉水 敬** Takashi Sensui

泉水対談、第4回のゲストは、本誌インタビューやTeam NINJA FREAKSの連載などで、もはやおなじみの顔となったテクモTeam NINJAリーダー板垣伴信氏に登場いただいた。つねに最強ハードを追い続けてきた板垣氏のXboxに対する愛と、日本でXbox成功を目指す泉水敬氏の愛とが、いかに交差するのか？　互いが抱く、Xboxへの熱い想いを語っていただいた。

「お酒を飲みながらだと ちょっと危ないかも(笑)」

今回の泉水対談は、軽い食事をしながらとなった。とはいえ、話が脱線することなく、Xboxの未来についての議論に終始することに。ふたりの熱い想いを、この対談から感じてほしい。

テクモ×マイクロソフト のコラボレーションが実現？ Xboxコスチュームとは？

――板垣さんは泉水さんとお仕事するようになってどれくらいですか？

板垣　泉水さんといっしょにやるようになって4ヵ月くらいかな。前任の林さんとのときはマイクロソフトさんに協力していただいて『DOAX』トランプを作ったけど、泉水さんともさっそくひとつ作りましたね。

泉水　今年の東京ゲームショウ用にXギャルズ(コンパニオンのお姉さん)のユニフォームを変えたので、ぜひとも板垣さんの作っているゲームの中で、そのユニフォームを出してくださいってお願いしたやつですね。

板垣　ちゃんと『DOAオンライン』に追加コスチュームという形で組み込みましたよ。いまはかすみとあやねがそのユニフォームを着ています。オリジナルそのままのものと、ちょっとデザインを変えたものが登場します。東京ゲームショウで見てください。

泉水　東京ゲームショウでは『DOAオンライン』と『NINJA GAIDEN』の実機デモがありますね。進行具合はいかがでしょうか？　いまはプレイさせてもらうたびに内容が変わっていて、つねに新たな感動がある感じですが。

板垣　『NINJA GAIDEN』は一球入魂で作っていますよ。いまは作っては壊しという段階だから，確かにプレイするたびに違いますね(笑)。どちらも確実にいいものに仕上げますよ。いままでどおり、これからもがんばります。『NINJA GAIDEN』、『DOAオンライン』、そして『DOA code : Cronus』と継続してタイトルを出していくので期待していてください。





泉水　『DOA code : Cronus』はどんなゲームになるんですか？

板垣　ちょっとまだ言えない段階ですね。僕らがどれくらいの年月をかけてゲームを作るかというと、『NINJA GAIDEN』の発表が2000年だったくらいです。

毎年毎年作っていくものと趣味的に作るものがあって、もしかしたら趣味的に作るものは『DOA4』より遅くなるかもしれない、と。いま言えるのはこれくらいですかね。

泉水　もう少し先になりそうですね。発表できる段階になったらすぐに教えてください。

作り手と売る側の関係とは？ お互いが信頼しあってこそ いいゲームが生まれる

――板垣さんがマイクロソフトに希望することはどんなことでしょう？

板垣　ハードの大きさとかそんな表面的なことはどうでもいいから、とにかくいいソフトを作ってリリースしてほしいですね。とくに内作でやってるものを。僕らはそれがない状態でずっとやってきたけど、マイクロソフト自身にいいゲームを出してほしいと思っています。

泉水　確かにいままではテクモはもちろん，サードパーティーにおんぶにだっこだったなと自覚しています。

板垣　肩車くらいかな(笑)。でもXbox全体のことを考えると、今年の年末と Xbox Liveが2年目を迎える来年が正念場だと思っています。だから、やはり内作のソフトは絶対必要ですよ。

泉水　そうですね。この11月には内作第1弾の『魔牙霊』が出ます。これからは内作タイトルをがんばって作っていきますよ。

板垣　でも『魔牙霊』ってアクションゲ

泉水さん、ところであれはどうでしょう？

今回の対談とはまったく関係のない話なのだが、以前から気になっていたことを泉水さんに聞いてみた。何がそれほど気になっていたかというと……

7月に行われたXbox Conference 2003 Summerで発表された『Music Mixer』である。『Music Mixer』とは、自分の好きな曲をカラオケできたり、パソコン経由で自分の撮った写真や音楽をスライドショーにできるなど、Xboxの音楽機能を高めることができる優れもの。発表の際、ピーター・ムーア氏から、日本版の移植が進行しているとの発言があったのだが、その後、何の発表もなし。ということで、進行具合を教えてください！

泉水　もちろん日本版は着々と進んでいますよ。ファミ通Xboxの読者の皆さんにも、手に取りやすいよう、現在いろいろと検討中です。もうしばらく待っていただけると、思わぬ朗報をファミ通Xboxで発表できるかもしれませんね（笑）。

とのこと。何やら意味深な発言にも感じ取れるけど、どうなるんだろう。次号以降の続報にご期待ください。



⬆好きな音楽を映像とともに楽しめたり、DJ気分で映像をミキシングすることもできる。

ームなんだよね。フロム・ソフトウェアさんの『O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～』も和風アクションで、ちょっと同じジャンルがかぶるかなと。クルマのゲームも同じ時期に何本も出る予定があったり。これは少し考えたほうがいいかもしれない。

泉水　確かに固まってしまった感はありますね。サードパーティーのソフトは発売時期のコントロールが難しいので、これからは内作タイトルで調整しないといけないと思っています。

板垣　内作として、いいゲームを期待していますよ。

泉水　自社のタイトルで、コレだっていうゲームが出てこないと、ハードを売っている側として厳しいです。その点で来年は『トゥルーファンタジー ライブオンライン（以下TFLO）』が出る予定ですので、発売が待ち遠しいです。

板垣　僕はいま『ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル』のマルチプレイにハマっているんだけど（笑）、『TFLO』も僕がそれくらいハマれるものに仕上げてほしいですね。

泉水　僕は、『TFLO』には大きく期待しています。でも僕らはゲームを作る側ではないので、こんなゲームになってほしいと待つしかないんですけどね。

板垣　販売する側と作る側の関係で、販売する側はただ待ってるだけじゃダメなんですよ。信頼関係を築き上げないと。金の卵を産むニワトリがいたとして、今日は生んだかなって確認しに行くだけじゃだめなんです。あと、なかなか生まないからといって無理やりニワトリの腹をかっさばいて卵を取り出そう、なんてことをしてはいけない。それやっちゃうと本末転倒というか、ニワトリ死んじゃいますから（笑）。

泉水　でも排卵誘発剤くらいは使いたいという思いがあります（笑）。

板垣　少なくとも販売マン、営業マンにはこのニワトリ論をわかってもらわないといいものは作れない。そりゃ駄作ならいくらでも量産できますよ（笑）。だけど駄作を売りたいわけじゃないでしょ？　一撃必殺級のタイトルを売りたいなら、売る側にも覚悟を決めてもらわないと。逆にそこまで信じてもらった開発者は、本当にいいものを作ろうと必死になりますよ。お互いいい方向を向いて仕事ができるのが最高なわけですから。

泉水　サードパーティーならば、いちばんいいものを出すタイミングは自分たちで調整できますよね。でもハードを売る側としてはやはりサードパーティーのソフトを活用してハードを普及させたい。そういう思いがあるから、早くソフトを出してほしいとお願いに行かざるをえないんです。



⬆ときには厳しく、ときには楽しい対談は3時間に渡たった。『NINJA GAIDEN』、『DOAオンライン』、そして自社の目玉タイトル『TFLO』の3本がリリースされればXboxも安泰？

板垣　僕は僕のタイトルについてのみ言ってるんじゃなくて、マイクロソフトが勝つためのソフトウェア制作をするならば、ということでアドバイスしてるんです。泉水さんはマイクロソフトを代表して、ソフトを作らせて売らなければならない人だ。だから覚悟を決めてほしい。なかには実際予定どおりに完成しないソフトもあるでしょう。そんなとき泉水さんから作り手に、予定どおりにできないのならいつできるのか？ といった、つねに積極的な話をしてほしいですね。作り手としては、そういう話をできる人って信頼できますから。

泉水　確かにこれまで作り手と売ってる側のコミュニケーションはそれほどなかったと思います。

板垣　まぁなかなかできることじゃないですから。それをやるには力に対する絶対の自信と、揺るぎないビジョンがなきゃできないから。あと会社の規模も関係するでしょう。Team NINJAはテクモがコンパクトな会社だから、開発と販売が結束してひとつの夢を目指せているだけともいえます。

泉水　これからはそういった信頼関係を作り上げるのはもちろん、ファーストタイトルのジャンルや発売時期の調整もやらなければならないですね。



世界一のゲームを作れと言われて尻込みする人はいらない

板垣伴信 *Tomonobu Itagaki*

テクモ株式会社　執行役員　Team NINJAリーダー。代表作は『デッド オア アライブ（以下DOA）』シリーズ。言わずと知れたサードパーティーのMr.Xboxだ。現在は『NINJA GAIDEN』、『DOAオンライン』、『DOA code:Cronus』をXboxで開発中。

これぞ板垣流！日本でXboxを成功させる秘策とは？

板垣　Xboxを成功させるためにマイクロソフトが採るべき方法論の話ですけどね、僕はこのXboxの仕事を始めたときからずっと言ってることなんですが、今日もう一度言いましょう。Xboxユーザーの皆さんも興味のある議題だろうし。

じつに簡単なことですよ。RPG、アクション、ドライブ、シミュレーション、スポーツなどの主要ジャンル向けに、内作で世界一のゲームを作って売ればいいだけのことです。それぞれのジャンルで世界一のゲームを作りたいという情熱を持つ人間だけに、ゲームを作らせてください。そして彼らが作った限りは、それを死ぬ気で売ってく

ださい。それだけです。ほかのゲームはいりません。それを何年以内に作る。作ったら売るという契約，それは紙の契約ではなく，心の契約をする。それを目指して死力を尽くせない人間はいらない。世界一のスポーツゲームを作れと言われて尻込みするような開発者はいらないんですよ。5つのジャンルのうち、ふたつが成功すればXboxの勝ちですよ。3つできれば大勝利，4つなら奇跡かもしれない。

既存の大作RPGと呼ばれるゲームを自分のプラットフォームに持ち込むことが，シェア争いのキーファクターになるとか語る人がいるけど、他人の作ったゲームに自分の仕事が左右されることにくやしさを感じないのかと僕は言いたい。自分で主力ソフトを作り上げるという人間、そのために戦う男たちを集めなくてはいけない。僕たちは格闘というアクションゲームでナンバー1になってやろうと『DOA』シリーズを作ってきましたが，『NINJA GAIDEN』を作ってる理由も同じですよ。サードにできることが、ファーストにできないわけがない。

泉水　僕はRPGというジャンルが日本で非常に重要だと考えます。だから『TFLO』には期待しているし、それを作っている開発スタッフは世界一のRPGを作ろうと思って開発していると信じています。RPGというジャンルで特出するのは難しいと思うけど、オンラインという要素を加えることで新しいRPGの形を作り上げようとしています。あと必要なのはスポーツですね。

板垣　『DOAX』はカウントしないでくださいよ。あれは南国シミュレーションだから（笑）。

泉水　新しいゴルフゲームを作りたいんですよ。もちろんスポーツというカテゴリーでいうと、野球やサッカーといったラインナップを充実させるのはもちろんですけどね。

板垣　アメリカだったら4大スポーツだろうけど、世界をターゲットに考えるならサッカーかな。

泉水　テニスもよさそうですね。

板垣　いいですね、テニス。僕もセガの『パワースマッシュ』が大好きだし。僕が作るなら南国テニスかな（笑）。

泉水　南国にこだわりますね（笑）。

板垣　やはり男の夢ですから。最近思うのは、なんでみんなゲームの中でまで行儀がいいのかなぁって。仮想のものを作り上げるんだから，そこではロマンを追求してもいいじゃないですか。

泉水　さっきの5つのジャンルは今後ぜひとも抑えていきたいですね。

板垣　サードパーティーに頼るんじゃなくて自分たちで作り上げないと。

泉水　自分たちのハードの性能を引き出せるソフトを出さないと、まわりもついてこないですから。『HALO（ヘイロー）』など，いいソフトも出しているとは思いますが、もっともっと上を目指していきます。

板垣　PCのコンバットフライトシミュレーターを出してくださいよ。Xboxでぜひとも遊びたいですね。

泉水　Xbox発売当初は、Xboxは純粋なゲーム機であってPCとの差別化を図るというコンセプトがありました。でも最近はそういうことにこだわらず，おもしろいものはドンドン出していこうという傾向になってきました。『HALO』をPCで出すのも同じ意味合いですね。

——では，今後マイクロソフトのコンバットフライトシミュレーターが出る可能性もあるんですか？

泉水　日本からは，もちろん出したいという要望を本社に出していますし、これからも出せるように努力は惜しみません。「出しますよ」と自信満々に読者に伝えられなくて，すごく歯がゆい思いを持ってます。

でもわかってほしいのは，ユーザーや読者の方がこんなソフトを出してほしいと考えていることは、すでに水面下で動いているものがほとんどです。発表できる段階になったらすぐに発表するので、そこは楽しみに待っていてください。

Live戦略の準備は万端？ プラスアルファの戦略はナンバー1宣言！

——今年の冬から来年の春まで長期的に考えるといいソフトが出てくるのかなと。『NINJA GAIDEN』や『TFLO』、『鉄騎大戦』『HALO2』など盛りだくさんですよね。

泉水　来年の春までに出てくるタイトルで、我々がずっと考えていたLiveを軸とした戦略がやっと実現されます。どれもすごく期待の持てる強いタイトルばかりだと思います。『NINJA GAIDEN』、『DOAオンライン』といったサードパーティーのLive対応ソフトと、『TFLO』を中心とする自社のタイトルが出そろいますから。もちろんそれだけでいいとは考えてません。オフラインも充実させないといけないし、ジャンルも充実させないと。

板垣　『TFLO』は、世界でナンバー1のRPGを目指して、作って、売ってほしいですね。それができた暁には、泉水さんが宣言すればいいんですよ。これがNo.1だとね。

泉水　我々は、これまで控えめすぎたかもしれないですね。

板垣　やっぱり言わないとね。で、言ったら実行しないといけない。それくらいの覚悟を持たないとね。

——それでは最後に。マイクロソフトとしてテクモに希望することは？

板垣　『NINJA GAIDEN』を早くリリースしてくれと（笑）。

泉水　板垣さんにさきに言われちゃいましたね（笑）。

板垣　いまは北米版をさきに作っているから言語がすべて英語なんですよ。もちろん日本版は、きっちりと日本語に変更するんだけど、早く出さないとワールドコレクションで売られちゃうかもしれない（笑）。だから早めに発売できるようにがんばってますよ。

泉水　1日も早く『NINJA GAIDEN』を出してほしいという思いはもちろんありますよ。でもテクモさんには、これまでどおりXboxの性能を最大限に引き出して、いちばんいいものを出していただきたいですね。

（2003年9月9日収録）

タイトルの充実でLiveを中心とした戦略が実現できる



泉水 敬 *Takashi Sensui*

マイクロソフト株式会社　執行役員　Xbox事業本部戦略企画室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーとの橋渡し役を務める。今後の日本のXbox戦略に欠かせないキーパーソンのひとりと言える。



対談を終えて

これまでは、読者や上司が対談相手だったからか戦略企画室室長としての発言が多かった泉水氏だが、今回は板垣氏を迎えたことにより、パートナー営業部部長の面が見えた対談だった。戦略として早くタイトルが欲しいか、時間をかけていいものを作ってほしいという，まさに真逆な立場を兼任する氏の葛藤も見えた対談だったかもしれない。（編集部）

ブルートフォース隊出動間近！ Digital Anvil取材も掲載!!

BRUTE FORCE

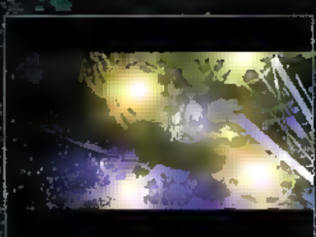


いよいよ近づいてきた発売日。今回は、遊びかたから基本システム、キャンペーンモードの序盤まで、気になる「ブルートフォース」の情報を総ざらい！ 開発を担当した米Digital Anvilへのインタビューとあわせてお届けするぞ！

タイトル	ブルートフォース		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	シューティングアクション
発売日	10月9日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	Digital Anvil	制作者	
ブロック数		対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch / 4人 / Live		
その他	システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能）、Xbox Liveはコンテンツダウンロードのみ対応		

4人の小隊メンバーとともに星々を股にかけて戦おう！

本作最大の特徴は、精鋭部隊"ブルートフォース"の4人のメンバーを操って、過酷なミッションの遂行を目指すということ。プレイヤーは、操作キャラを切り替えて自分も敵と戦いつつ、仲間たちの様子を随時確認して、的確な指示を与えていかなくてはならないのだ。さまざまな種族が登場する敵エイリアンは、独自のAI制御のもと、さまざまな攻撃を仕掛けてくる。隊列の中心に手榴弾を投げ込まれでもしたら、チームの全滅さえ、あり得ない展開ではない。4人の能力を使い分け、チームとして連携し、壮大なユリシーズの惑星間戦争をくぐり抜けるのだ！


⬆ユリシーズと呼ばれる星系が舞台。連邦によって、なんとか均衡が保たれている。


⬆初期メンバーはただひとり。ストーリーが進むと、新メンバーが召集されていくぞ。

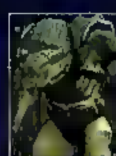
第23特殊部隊のメンバーは役割もそれぞれ！

ブルートフォース隊に所属する4人のチームメンバーは、近接戦闘型、遠距離支援型、隠密行動型など、それぞれが得意とする戦闘スタイルを持っている。ここでもう1度、彼らの特徴を把握して、待ち受けるミッションを円滑に遂行していけるように準備をしておこう。



テックス

圧倒的な体力と火力で敵をなぎ倒していく近接型。地雷撤去という細かい作業ができる一面も。初期メンバー。



ブルータス

敵の存在をすばやく察知し、俊敏に行動。パワーとスピードを兼ね備えるバランスタイプ。ミッション2より加入。



ホーク

自分の姿を消して敵に接近し、一瞬で葬ってしまうことが可能。敵陣の偵察も得意とする。ミッション4より加入。



フリント

完璧なまでの狙撃精度を誇るサイボーグスナイパー。戦闘はもちろん、索敵でも活躍。ミッション6より加入。

GAME MODE

メインとなるふたつのゲームモードを紹介！

用意されているゲームモードは、大きく分けて2種類。ストーリーの流れに沿って、ブルートフォース小隊としての任務をこなしていく"キャンペーン"と、複数の人数でミッション攻略や対戦を楽しむ"マルチプレイ"だ。両モードとも、スプリットスクリーン（画面分割）によって最大4人までの同時プレイが可能。マルチプレイでは、[illegible]台のXboxをシステムリンクさせて8人まで同時に遊べるぞ。



↑[illegible]チームメンバーとの連携行動が重要になってくるのだ。

ブルートフォースの前に立ちはだかる敵勢力！

種族が違えば信念も違う。登場する敵は、かなりの曲者ぞろいだ。星を占拠して怪しい活動を続けるカルトな宗教集団や、富と権力欲しさに種属を裏切った元連邦軍兵士など。いずれも厄介な相手であることは間違いない。



さまざまな種族の敵が待ち受ける!!

数々の難関作戦に挑むキャンペーンモード Campaign

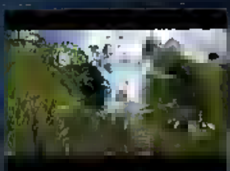
キャンペーンモードでは、ブラットン司令官からつぎつぎに下される任務を達成していくことでゲームが進行。6つの惑星を行き来しながら、最終的に20種近くのミッションが出現する。その内容は、敵勢力のせん滅をメインとして、友軍の援護やターゲットの捜索などさまざま。ちなみに難易度は、キャンペーンスタート時に毎回4段階から選択可能。





↑連邦所属の兵士が加勢してくれたり、救援信号を発してきたりすることもある。

つぎつぎに与えられるミッションを遂行していこう!!



↑転送ゲートを通って作戦現場に移動する。

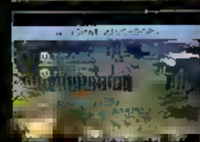


↑誰かを守りながら戦う必要がある状況も。









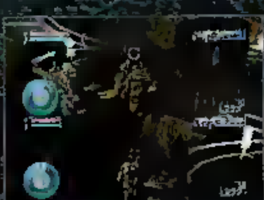
↑任務完了時には達成度の判定が。

複数対戦がアツイマルチプレイ Multi Play

マルチプレイモードでは、最大4人のプレイヤーが参加可能。協力してキャンペーンを攻略したり、それぞれが小隊を率いて対戦したりすることができる。対戦時にはキャンペーンに登場する敵キャラもプレイヤーキャラとして使えるので、ちょっと違った感覚のプレイも楽しめるぞ。

協力してキャンペーンを攻略

通常はひとりで操作するブルートフォースのメンバー4人を、4人までのプレイヤーが分担して操作を担当。複数人数で協力して、キャンペーンのミッションに挑戦することができる。各キャラの能力を存分に発揮しながら戦えば、難しいミッションの攻略もきっとラクになるハズ。



↑プレイヤーどうし声を掛け合いながら戦っていこう。



↑もしミスしても、すぐに復帰することができるぞ。

キャラとステージを選んで対戦

DEATHMATCH

各プレイヤーが使用キャラをひとりずつ選び、個人またはチームでのサバイバル戦で勝負。ここで選択できるキャラクターは、キャンペーンで"DNAキャニスター"というアイテムを回収することで増えていく。



↑ひとりキャラだけを担当して戦う。



↑自分で操作して戦うか、指揮に徹するか？

TEAM DEATHMATCH

各プレイヤーがそれぞれ4人編成の一小隊を受け持ち、個人またはチームで対戦。最後まで生き残ったプレイヤーが勝利となる。ブルートフォース小隊のほか、種族ごとに編成された敵の小隊も選べるぞ。

Xbox Liveでコンテンツをダウンロード！

本作では、Xbox Liveによる追加コンテンツのダウンロードも予定されている。LiveのIDを持っていれば、対戦プレイで使用できる新たな武器やステージ、キャンペーンのミッションなどをゲット！

BATTLE

武器とスペシャルアビリティの使用法を解説!!

戦闘はすべて、プレイヤーが操作するキャラクターを後方から捉えた第三者視点で行っていく。操作の感覚は、一般的なFPS（一人称視点のシューティング）とほぼ同様。キャラクターの移動操作とエイミング（敵を狙うための照準合わせ）の操作が独立しているタイプだ。敵と対峙したらす速く照準を合わせ、トリガを引いて弾丸を撃ち込んでいこう。

武器はメイン2種類、サブ1種類が携行可能！

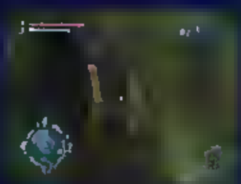
メインの銃はひとり2丁まで装備でき、常時切り替えて使い分けられる。また、爆弾などのサブウェポンやアイテムはメンバー全員で入手と使用を共有するシステム。種類こそ無制限に持てるが、各種類の携行数には制限があることも覚えておこう。


←敵が密集しているところではグレネードの出番。

戦いかたはプレイヤー次第！

さまざまな武器や能力が使える本作では、ミッションの攻略法も多数存在する。肉弾戦のみで進んでもいいし、隠密行動に徹して暗殺を極めてもいい。4人のうちの3人をどこかに待機させ、残りひとりだけで攻略、といったストイックな楽しみかたなども可能だゾ。


→ベルセルクを発動させ、敵の弾幕に飛び込む！


⇒敵の視界に入らないくらいの遠距離から狙殺！

小隊メンバーは全員が特殊能力の持ち主！

各メンバーは“スペシャルアビリティ”と呼ばれる特殊能力をひとつずつ備えている。これは、スタミナゲージを消費することで、一時的に戦闘力を上昇させられるという頼もしいシステム。ここぞという場面で発動しよう。ちなみに、消費したスタミナは時間とともに自然回復するぞ。

効果や用途が違うスペシャルアビリティ

ベルセルク



持っている2丁の銃器を同時に使用。両手がふさがるため、アイテムが使えなくなるという欠点も。

スピリット オブ ベンガー



画面がモノクロに変化し、熱量を持つ有機体のみを鋭く感知。発動中は体力が自動回復していく。

ステルス



自分の姿を消し、敵に気づかれることなく行動できる。彼女専用の暗殺武器とあわせて使うのが基本。

アドバンスド ターゲット



射程圏内にいる敵を自動的にロックオンする。視認できない敵にも反応するため、索敵時にも有用。

SYSTEM

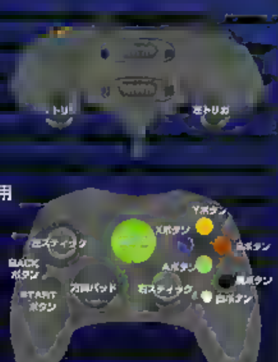
プレイのための基本システムを理解しよう!

本作は、標準コントローラーのほぼすべてのボタンを使ってプレイする。実際の操作はそれほど複雑ではないが、ゲーム中は自分が操作しているキャラのほか、戦況の確認や仲間への指示など、やるべきことがたくさん。戦闘中にす速く対応できるよう、しっかりと頭に入れておこう。

キャラクターを自在に操れ！ コントローラー説明

右トリガで撃って、方向パッドで仲間に指示を出す。まずはこれらを覚えよう。

▶右トリガ	武器発射
▶Yボタン	武器の切りかえ
▶Xボタン	弾薬のリロード
▶Bボタン	長押しでアイテムの選択
▶Aボタン	ジャンプ
▶黒ボタン	メドキットの使用
▶白ボタン	スペシャルアビリティの使用
▶右スティック	照準の移動
▶方向パッド	チームメンバーへの命令
▶STARTボタン	ポーズ
▶BACKボタン	任務内容（タスク）の確認
▶左スティック	前進、後退、左右への移動
▶左トリガ	サブウェポンの使用



戦況を瞬時に読み取ろう！ 画面解説

画面左下のレーダーは複数の情報が表示されるため、とくに重要。目を離すな！



①ヒットポイントバー
現在操作しているキャラクターのヒットポイント（体力）。ゼロになるとリタイアとなり、チームから脱落してしまう。

②スタミナバー
スペシャルアビリティを使用すると消費。自然回復するが、しゃがむ（左スティック押し込み）と回復が早くなる。

③照準
ロックオンした対象によって色が変化。
黄緑：味方　赤：敵
黄：破壊すべきターゲット

④操作中のキャラクター
本作のゲーム視点はプレイキャラ後方からの第三者視点のみ（ただし、ライフルのスコープ機能使用時のみ主観視点に）。

⑤武器
武器の名前と弾薬数（装弾している弾の残数／充填可能な弾薬の総残量）が表示される。撃ち尽くすまえにリロードを。

⑥サブウェポン
現在スタンバイしている武器やアイテム。オーガニックセンサーなどの、装備アイテムを使用するときもここで選択。

⑦レーダー
プレイヤーを中心に、下記の情報を表示。
黄緑：味方　赤：敵
黄色：目標　濃緑：メモリーチップ

⑧各キャラのヒットポイント
小隊メンバー4人のヒットポイントを簡略表示。現在操作していないキャラの状態も、ここを見ればすぐにわかる。

⑨前回命令したコマンド
操作していないキャラクターに出しているチームコマンドをアイコン表示。現在どのような行動をしているかがわかる。

TEAM ACTION 方向パッドを使って小隊メンバーを統括するのだ!

ブルートフォースのメンバーを動かす方法は2種類。プレイヤーキャラとして選択し、実際に自分が操作する方法と、それ以外のCPUが制御するメンバーに指示を与え、間接的に操る方法だ。操作・指示するキャラの選択は、方向パッドの4方向を押すことでワンタッチで切り替え、指示可能だぞ。(右図参照)



方向パッドを短く押して操作キャラをチェンジ

プレイヤーキャラを変更する最大の利点は、そのキャラの能力を任意にフル活用できること。自分の目で索敵を行い、攻撃を仕掛けて、戦況を有利にコントロールするべし。



特性を活かして 有利に攻めよう!!



↑はるか遠方に待機中の敵も、フリントのスナイプ能力を使えば、このとおり一撃!



←ホークで姿を完全に消し去り、敵の配備状況などを確認。

方向パッドを長く押して他メンバーに指示を出す

プレイヤーが操作していないメンバーは、CPU制御によるオート操作で戦闘や移動などを行ってくれる。だが、効率よく大きな戦果をあげるためには、戦況に応じた的確な指示を彼らに与えていかなければならない。小隊のメンバーには、以下の6種類の行動を個別に命令できるぞ。

スタンド 待機



現在位置に待機させる。スタミナを回復したいときや、メンバーの体力が少ないときに。

ムーブ 移動



カーソルで指定した場所まで移動させ、その場で待機させる。おもに偵察用コマンド。

カバー 援護



プレイヤーキャラの周囲を固める。散り散りになったメンバーを集めたいときにも使える。

エンゲージ 攻撃



プレイヤーキャラの前を行かせ、積極的に戦わせる。体力の多いメンバーに使うのが定石。

メドキット 回復



メドキットを使って体力を回復。CPU制御の操作中は自動で使用するので重要度は低い。

スペシャルアビリティ 特殊能力



スペシャルアビリティを発動させる。多数の敵と交戦するときなど、戦力の増強に役立つ。

WEAPON and ITEM 戦いを有利に進められるように道具をチェック!

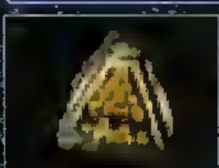
初期装備以外の武器やアイテムは、すべて現地調達。主要な戦力となる銃器は大きさや威力などによって4タイプに分類され、それぞれ装備できるキャラとできないキャラとに分けられる。各銃器の威力に関しては、攻撃する敵のタイプとの相性などもあるようだ。



←女性キャラは重い銃器は装備できない。

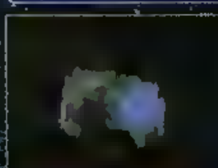
戦場で入手できるおもなアイテム

弾薬



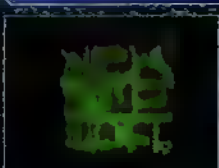
←敵を倒すと落としたり、マップ上に落ちていたりする。似た形のセンサー爆弾に注意!

メドキット



←体力を一瞬で大きく回復できる。携行ストック数には限りがあるので大切に使おう。

メモリーチップ



←メンバーがリタイアすると出現。そのメンバーが獲得したポイントスコアを引き継げる。

ブリーフケース



←ある人物がばらまいた書類。回収するとスコアに。特定のミッションで入手できるぞ。

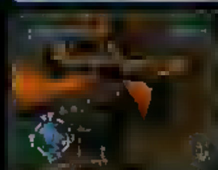
4タイプに分類される武器

ピストル系



装弾数や威力などのバランスが取れた小型の銃。おもに接近戦で用いることになる。

ライフル系



狙撃用から中距離用のものまで種類は多い。全メンバーが扱える汎用性も大きな魅力だ。

キャノン系



連射力や破壊力など、性能が一極に集中。かなりの重量のため、女性キャラは装備不可。

爆弾系



視点の高さで投げる距離を調節して、左トリガで使用。サブウェポンとして使うタイプ。

メンバー別装備可能銃器早見表

	ピストル系	ライフル系	キャノン系
テックス	×	○	○
ブルータス	×	○	○
ホーク	○	○	×
フリント	○	○	×

MISSION

つぎつぎに与えられるミッションを遂行せよ!!

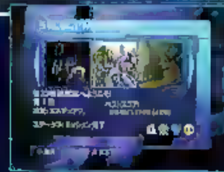
ここからは、培ってきた知識を活かす実践編に突入。キャンペーンのミッション2までを、ゲームの流れに沿って、攻略のヒントを交えながら詳しく紹介していこう。各ミッションの達成度はスコアとして集計されるので、その点も合わせてポイントをチェック！

タスクを完璧に達成してハイスコアを狙おう!

ハイスコアの条件はズバリ，ひとりのメンバーも失うことなく全タスク（作戦目標）を達成し、特定アイテムを全収集すること。最初に選ぶ難易度が高いほど獲得スコアも上がる。

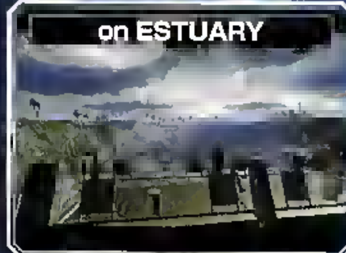


←クリアー時に任務達成度を確認。



←任務ごとにスコアが記録される。

第1日　MISSION1　～Welcome to 23rd～ 第23特殊部隊へようこそ!!



最初の任務ということで、内容はチュートリアルを兼ねた構成になっている。ルートも一本道になっているので、まず迷うことはないだろう。ここで完璧にゲームの操作方法やルールをマスターしておきたい。

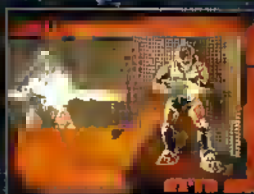


←とくに重要な項目は画面に詳しい説明が表示される。

メインタスク
基地本部にいるテロリストを一掃する
サブタスク
テロリストの基地本部の建物をすべて調べる

ステージの難所とタスク達成のポイントを解説！

メンバーはまだ、テックスひとりのみ。敵と戦うことにのみに専念すればオーケーだ。道中には敵が集団で建物に立てこもり、警戒している地点が2ヵ所ある。テックスの体力はかなりのものなので、積極的に戦い、確実に敵の数を減らしていこう。



←ここでの任務は、レッドハンドという連邦の反抗勢力を一掃すること。

NEW MEMBER!



ある任務での戦闘中、戦場にただひとり置き去りにされ、力尽き戦死したテックス。彼のメモリーチップを回収、クローン再生で甦らせる場面から物語は始まる。プロジェクト"ブルートフォース"誕生の瞬間だ。

1 山を迂回して前進！

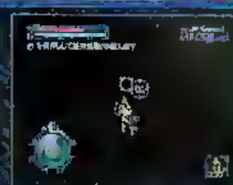
スタート地点から直進すると、崖を飛び降りることになる。たいしたダメージではないのだが、そのあとが問題。敵の射程内に入るため、油断していると、いっせいに攻撃を受けてしまうぞ。



←敵の方向を確認してから反撃するまでに、体力を削られないように注意。

4 地雷は慎重に撤去

地雷の撤去を練習する場面では、間違って踏まないように注意したい。かなり近づかないと撤去作業が開始されないからだ。視線を下に向け、ゆっくり左スティックを倒して近づくと安全。



←センサー爆弾は使いどころが難しいため、銃などで爆破排除しても可。

2 丘の上の敵も銃で攻撃

高い場所にいる敵に向かってグレネードを使う練習をする場面がある。ただし、近づくと姿を発見されてしまう。横移動で敵の弾丸を確実にかわしつつ、銃で倒してしまうのもいいだろう。



←もし狙えるのであれば、丘の上のドラム缶を爆破して倒してもいい。

5 敵の大群にはベルセルク!

テックスは近接戦闘型。敵の弾を無理に避けようとするのではなく、攻撃してくる敵をさっさと倒してしまうほうが効率のよい場面も多い。多少の被弾など気にせず、一気に攻めるべし！



←強力な武器を両手にして、先手必勝を地で行くような戦いかたが魅力。

3 足元に注意して戦おう

煮えたぎるマグマを挟んで敵と対峙する場面。このマグマに触れてしまうと、一瞬でほとんどの体力を奪われることになる。むやみに動き回りながら戦うことは避け、確実かつ素早い銃撃を。



←この位置からグレネードを投げれば、2人の敵を一度に倒せることも。

6 小部屋の中の敵に注意

敵が立てこもっている建物の側にある小部屋。そこに近づくと扉が突然開き、敵が襲ってくる。多数の敵を同時に相手にするのは不利なので、周辺の敵をさきにせん滅させておくこと。



←部屋の中にはたくさんのアイテムが。敵を倒したら忘れずに回収だ。

迷ったときは黄色のマーカーに向かおう！

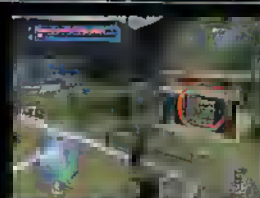
舞台は広大な惑星。途中でどちらへ進めばいいのか、わからなくなることもあるかもしれない。そんなときはレーダーを見て、黄色いマーカーを目指そう。



←黄色いマーカーは目的地だったり、破壊対象だったり。

GET　DNAキャニスター

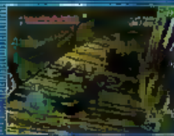
入手すると評価ポイントになるだけでなく、マルチプレイでの使用キャラも増える"DNAキャニスター"。このミッションでは，ゴール地点付近にある小屋の中に置かれているぞ。



←ゴールの手前の小屋の中を調べると発見できる。

第3日 MISSION2 ～Rescue Brutus～ ブルータス救出

舞台は、巨木が生い茂るフェリックス。その先住民であるフェラル族の一部が暴徒と化し、同族たちを虐殺しているという。このミッションから、ブルートフォース第2のメンバーとなるブルータスが登場する。



←あちこちに激しい戦闘があったと思われる形跡が。

メインタスク
ブルータスを救い出す／エイリアンのテクノロジーを見つける／ブルータスを生還させる

サブタスク
フェラル族の住民を救出する



ステージの難所とタスク達成のポイントを解説！

一見、立体的に入り組んだマップ構成に見えるフェリックスだが、基本的には1本道。しかし、敵がどこに現れるのかがわかりにくいため、レーダーが非常に重要になってくる。ブルータスと合流後は、彼の察知能力を活かし、敵の早期発見につとめよう。



←敵は、異星の技術を手に入れて暴れ回っているフェラル族の反逆者だ。

NEW MEMBER!

フェラル族の英雄として、幾人もの同胞の命を助けてきた戦士ブルータス。しかし、それが原因で暴徒たちに捕らえられ、監禁されてしまっている。彼とベンガーの神の力を借りるため、なんとしてでも助け出せ！



1 敵の体の色を確認！

フェラル族には、さまざまな体の色をした者がいる。緑色の体のフェラル族は無害な住民たちなので、絶対に攻撃してはいけない。誤って殺した場合、スコアが大きく減点されてしまう。



←敵の色は赤や青、黄色など。入り乱れての戦闘になったときはとくに注意。

2 敵の居場所を迅速につかめ

敵は正面だけでなく、あらゆる場所から現れて攻撃してくる。後方や上方まで、警戒が必要だ。前半はレーダーに頼るしかないが、ブルータス加入後は彼の索敵能力を存分に駆使しよう。



←大抵の敵は、テックスの射程圏内に現れる。居場所を早くつかもう。

3 住民の護衛が最優先

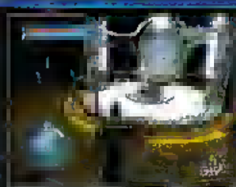
最初の任務目標である住民の捜索と救出。マーカーに従って進んでいると、一般住民と暴徒たちが戦闘をくり広げている場面に遭遇する。照準をきちんと合わせて、暴徒のみを倒すのだ。



←知らないうちに戦闘をしている可能性もある。目を離さないように。

4 エイリアンのテクノロジーを回収！

メインタスクにも含まれているこの任務。これは一般住民が暴徒と戦っている部屋の2階にある。ただし、住民たちをさきにスタート地点付近まで護送し、そのあとで回収したほうが安全だ。



←接近すれば回収。アナウンスもされるので、取り忘れの心配はない。

5 グレネードを有効に使え！

ミッション中の2ヵ所に、写真のような、橋を渡った正面に扉がある場所がある。扉の奥には大勢の暴徒たちが集結して待ち受けているので、扉が開いたら、まずはグレネードを投げ込んでおこう。



←同時に大勢の敵を相手にするのは、テックスといえども危険なこと。

6 階下の敵は、上の階から攻撃!

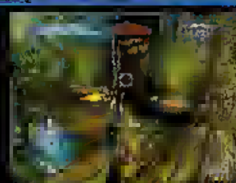
「ブルータスが捕らえられているから周囲の敵を全滅させろ」とのアナウンスが流れる部屋がある。この部屋のように階を下ることになる場面では事前に、下で警戒している敵を倒しておこう。



←下にいる敵からは、ほとんど攻撃を受けることなく倒すことができる。

7 部屋の外から応戦

ミッション終盤、デモが挿入されたあと、暴徒のリーダー格の敵と戦うことになる。しかし、相手をすることになる敵の数が非常に多いので、部屋に入らずに、外で敵が出てくるのを待つべし。



←操作しないメンバーにも、扉の外で待機するように指示を出すのだ。

"しゃがみ"を有効に使って戦いを有利に進めよう!

左スティックを押し込むことによってとることができる"しゃがみ"の体勢。このアクションには隠れた効果があるのでよく覚えておこう。ひとつは、弾丸の命中率上昇。そしてとくに大きいのが、スタミナゲージの回復速度上昇だ。なんと、立っているときに比べて4倍の速さで回復することができる。苦しい場面ほど役立つハズだ。



↑しゃがみ状態のまま移動しても効果は有効。スタミナがぐんぐん回復していくのだ。

ブルータスのヒットポイントに気を配ろう

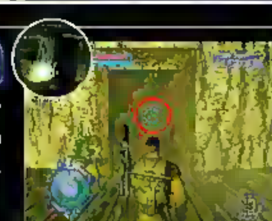


↑自分でブルータスを操作して進めば、索敵もラクにできてベスト。

油断してブルータスをどんどん前進させていると、彼の体力が尽きて"ブルータスの生還"というメインタスクが失敗となってしまう可能性もある。操作していないときも体力にはつねに気を配り、危ないと感じたら即メドキットで回復を。

GET DNAキャニスター

チャプター2の開始直後、目の前にある橋を渡った先にある大木。その内部にある部屋の奥に、DNAキャニスターは隠されている。武器を使って扉を破り、侵入しよう。



←行き止まりのようだが、よく見ると奥には扉が。

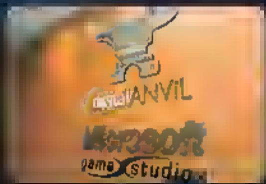
■『BRUTE FORCE』開発メーカー取材

Digital Anvil 訪問記

『ブルートフォース』を開発した米Digital Anvil（デジタル・アンヴィル）社を直撃取材。その模様をお届け！



テキサス魂に満ちたゲーム開発集団



↑スタジオのロゴにもなっている鉄床。「へぇ」

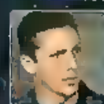
アメリカはテキサス州オースティンに本拠を構えるDigital Anvilは、1996年に設立されたゲーム開発スタジオ。もとは宇宙を舞台にした3Dシューティング『Starlancer』やその続編『Freelancer』などPC用の作品を中心に開発していたが、2002年末にマイクロソフト傘下となり、Xbox専用の『ブルートフォース』を発表。現在の社員数は55人という精鋭開発部隊だ。ちなみに社名の"Anvil"とは、馬のてい鉄を作るときなどに使う鉄床（鉄製の作業台）のこと。先人の職人魂を受け継ごうというテキサスっ子たちの気概なのだ。


↑等身大、というか本物のブルータスを囲む中心スタッフの皆さん。「本物のホークやフリントはいないの？」って聞いてみたところ「残念ながらね」（笑）とのお返事。本当に残念。

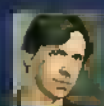

Producer
Erin Roberts
エリン・ロバーツ

――『ブルートフォース』という名前自体は、かなり昔から発表されていましたよね。開発はいつごろから？

エリン 正式な形で制作が始まったのは2000年の春です。ただ、それ以前に2～3人でコンセプトを練っていた期間があるので、実際はもっと長いですね。もともと「軍隊がエイリアンと戦うSFもの」という設定だったんですが、当初はもっともっと、戦略性に重きを置いたゲームデザインでした。「どこに、どう人を配置させて、どう行動させるか」といった要素などが、とても複雑で。それを、Xboxというコンシューマー機に合わせてゲームデザインを練り直し、いまのようなアクションに特化させていったんです。


Lead Game Designer
Tim Fields
ティム・フィールズ

ティム 『ブルートフォース』は、ほとんどXbox自体の開発と同時に作ってきたので、コントローラーができ上がり、ゲームの中のAIができ上がってという段階に合わせて、コンシューマーゲームとして不要なものをどんどんそぎ落としていきました。一般的にPCとコンシューマー機では遊ぶ場所が違いますよね。PCは机の前、コンシューマー機はリビングのソファで、といったように。コンシューマーゲームとしての、わかりやすいゲーム性、コントローラーを持ってすぐに遊べるシンプルなインターフェイスには、とくに気をつかいました。最終的に、アクション部分と戦略性の部分がいいバランスでまとまったと思います。


Program Manager
Bill Baldwin
ビル・ボールドウィン

――御社にとって初のコンシューマー開発、という面ではどうでしたか？

ビル 技術的には、PCからXboxへの移行はとても簡単でした。Direct Xなど、共用できるものもありましたしね。難しかったのはメモリの制限。Xboxとはいえ、PCと比べるとやはり大変な部分はありましたよ。

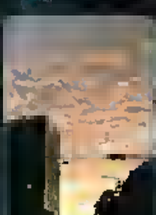
――『HALO』の開発メーカーであるBungie Studios（バンジースタジオ）の協力もあったと伺っています。具体的にはどのような関わりを？

エリン インフォーマルな形で、いろいろ技術的な相談にのってもらった

●Microsoft Media Tour Report

テキサス発Xbox事情

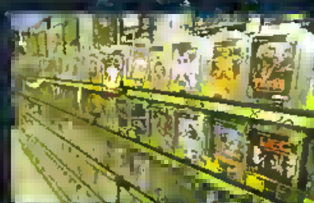
今回のDigital Anvil訪問は、マイクロソフト主催の4媒体合同取材ツアーによって実現。3泊5日でテキサス州のダラス、オースティン、ヒューストンの3都市を巡って美味しいものを食べ、取材もしてきました。その模様は本誌と同時期に店頭に並ぶゲーム各誌に掲載されるハズなので、もの好きな人は読み比べてみるのも楽しいかも。ファミ通Xboxからは、『HALO』以降、いつの間にかFPS系の担当となってしまったえんどうが参加。出発前日、北米版と日本版の『ブルートフォース』をひいひい言いながら（でも楽しく）クリアーし、飛行機に乗り込みました。ツアーの模様は同行した週刊ファミ通班のレポートにまかせて（10月3日発売号に掲載予定）、ここではテキサスのXbox事情をご報告！

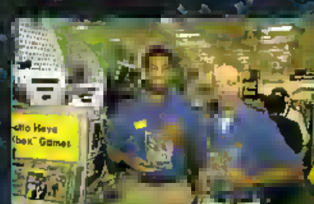


←↑荒野もサボテンもカウボーイも見かけませんでしたが、オースティンで見上げた夕焼けの迫力などにテキサスを実感。

Xboxというマシンはバイオレンス!?

取材初日のダラスでは、Electronics Boutique（エレクトロニクスブティック）やBEST BUY（ベストバイ）、Toys"R"Us（トイザラス）といった北米を代表するゲーム小売店、玩具量販店の視察へ。ちなみに8月末時点での北米のゲーム機のシェア率は、PS2：65、Xbox：20、GC：15（パーセント）という割合。北米の一般層には「Xboxはバイオレンスな内容のソフトが多い、青年向けのゲーム機」といったイメージがあるそうで、大人の中には「小さい子にはあまり遊ばせたくない」というイメージを持つ人もいるとか。うーん、微妙（涙）。がんばれXbox！


↑北米におけるXboxソフトの発売タイトル総数は日本の約4倍。売場面積が広い！

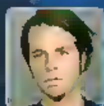

↑「8月は『MADDEN NFL2004』がバカ売れ！『ソウルキャリバーII』も人気だね」

り、アドバイスをもらいました。たとえば、システムリンクの部分とか、[illegible]やすさとか。
ティム 本作では、照準を敵に重ねているあいだは照準の動きが遅くなり、移動しながらでも攻撃が当てやすいようになっています。これのように、『HALO』で「なるほど」と思って採用したシステムもあります。
——Xboxにはシューティングアクションが数多くありますが、『ブルートフォース』ならではの特徴は？
ティム チームベースで、そのチームメンバーそれぞれが特徴を持っているという点です。もうひとつは、多様な世界観——まったく異なる雰囲気の世界が複数用意されていて、そこを自由に行き来して、体験できるという点。環境や地形に応じて戦いかたを変えるという戦略性にもつながっています。
——主人公の4人はどのような形で作られていったんですか？
ティム まずは、設定ありき。人格とか、能力の特徴とかを決めて、それから外見を詰めていきました。当初は、もっとマンガチックなタッチでしたね。リアルさを感じさせつつ、どこか現実を超越した印象を出そうと調整を続けて、いまの形になりました。
——獣（ブルータス）もメンバーに交じっているのがイイですよね。



Art Director
Scott Peterson
スコット・ピーターソン

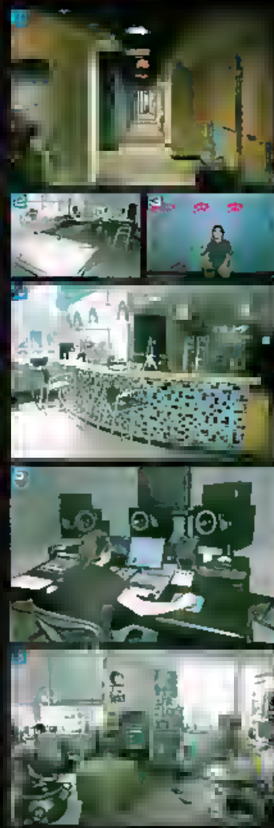
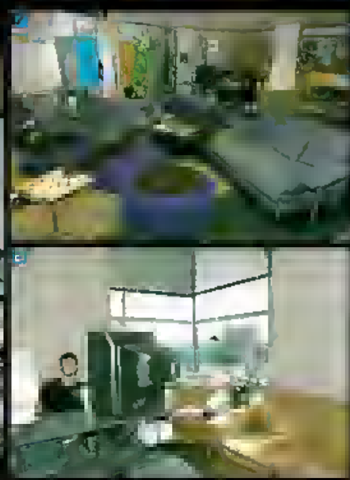
スコット "人間を超越した能力を持つ獣的な存在"というのは始めからあったものです。"4人すべてをプレイヤーが動かせる"というコンセプトの中に、彼を入れることで、4つ足で走れたり、大自然の力が使えたりとアクションの幅も広げることができました。敵エイリアンも同様です。細くてひ弱だけど、[illegible]種族（シアー族）、腕力が強くて、俊敏な種族（フェラル族）など、まずはコンセプトから。
——舞台となる惑星については？
スコット 予想外の回答かもしれませんが、デザイン的には（地球に似た星という設定の）惑星カスピアンがもっとも苦労しました。灼熱の惑星とか、ファンタスティックなもの、存在しないものを作るのは、クリエイティビティーも広いため、意外に簡単だったりします。現実とよく似たもの、見慣れているものがいちばん難しい。現実味を帯びているうえで、目新しいモノを作らなければいけませんから。



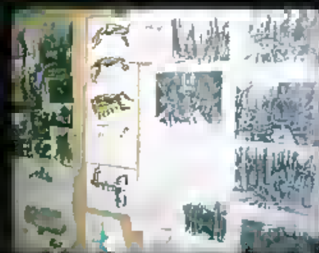
Audio Engineer
Thomas O'Leary
トーマス・オリアリー

トーマス 多様な世界観の惑星が用意される中で、音楽面では惑星ごとに異なる作曲家を起用して、多様な楽曲を作り上げました。たとえば惑星オシリスだったら、おどろおどろしい曲を作りたかったので、オーケストラをメインにしてスケール感を出し、人間の声のようなエフェクトにかけて雰囲気を出したり。惑星フェリックスだったら、古代を思わせる打楽器系を入れて、テンポのいいエキサイティングな雰囲気に、といった感じです。
——最後に、攻略的な質問をひとつ。さきほどスタッフの皆さんとデスマッチで対戦したのですが、こてんぱんにやられました。必勝のアドバイスを！
ティム これは知っている人は意外に少ないんですが、しゃがみ中はスタミナの回復スピードが通常の4倍になります。加えて射撃の精度もアップするので、ブルートフォースのメンバーで戦うときはとくに重要になりますよ。
——「とりあえずしゃがめ」ですね。肝に銘じておきます。最後に、日本のユーザーに向けてメッセージを。
エリン ワールドワイドで、やっと日本の皆さんにも遊んでもらえることをうれしく思います。『ブルートフォース』の作業自体は3ヵ月まえに終わり、少しのんびりしていますが、いまもここで『ブルートフォース』の開発チームが働いている……ということから何かを察して期待してください（笑）。

Digital Anvil スタジオ拝見！

1ダンジョンのような通路。2卓球、ビリヤード、ダーツ、エアホッケーと娯楽完備の休憩室。3ゲーム愛を感じるペイント。右のトーチカが危ない！4複数あるカフェ。もちろんフリー。5本格的な音響ルームもあります。6この開発室のテーマは"サークルの部室"。ひと部屋のMAXは4人。7各チームごとに交流用の広場があり。8それを囲むようにメンバーの個室が配置されている。環境抜群！



↑スタジオのあちこちで見られたイメージ画。新作らしいが、果たしてどんな……？

毎週火曜日は『HALO』の日！

続いてGAME WYZE（ゲーム・ワイズ）というお店へ。ここは有料時間制で、各種ゲーム機やPCのゲームを何タイトルでも遊ぶことができるゲームサロン。北米に33店舗の店舗を持つチェーンで、このダラス店が第1号だとか。Xboxは人気機種のひとつで、ソフトは新作を中心に常時30タイトルほどを用意。いま人気があるのは『SOLDIER OF FORTUNE II』だそうだが、リクエストのトップはなんと『HALO』！しかも、毎週火曜日にはオールナイトで16人対戦会を開催しているという。平日なのにアツイよXbox！



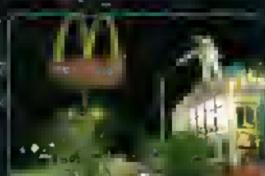
↑利用料金は1時間5ドル、1日フリーで30ドル。客層は中高生が中心とのこと。



↑対戦会"HALO NIGHT"の参加料は延々『HALO』のみのプレイで3時間10ドルだ！

ユリシーズへの扉 宇宙への玄関口

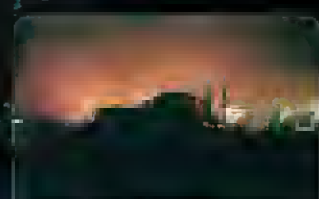
取材2日目にDigital Anvilを訪問し、その日のうちに国内便でヒューストンへ移動、翌朝いちばんに帰国するというスケジュール。だけど、ヒューストンまで来たらひと目、本物のNASAを見たくなるのが宇宙を"そら"と読んでしまう現代っ子のサガ。というわけで深夜に有志をたたき起こし、自主取材してきました！



→NASAマック。ポテトを片手に宇宙遊泳？



↑早朝に宇宙センターの正門に到着。この奥にNASAの司令本部が！（想像中）



↑柵越しにロケット（のモニュメント）を発見！ 空が赤いのは日出とかの関係です。



魔牙霊 ―magatama―



入手したROMから新事実が続々判明！

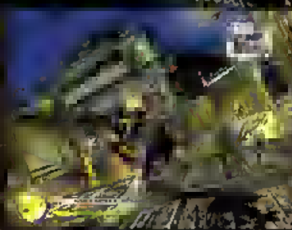
発売日も決まり、ますます期待高まる今回は、実際のプレイから明らかになった主人公・シナトのアクションを解説。さらに序盤ステージの見どころを登場人物とともに紹介

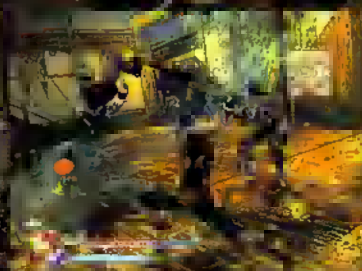
タイトル	マガタマ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクション
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	マイクロソフト	制作者	プロデューサー 川井博司
ブロック数	未定	対象年齢 未定	システム対応 5.1ch
その他	未定		

爽快感あふれる神殺師シナトのアクションの数々

前回はキャラクターや世界観といった部分を中心にお届けしたが、今回はいよいよROMを入手！ これにより、謎に包まれていたアクション部分の全貌が判明した。まずは、本作の肝とも言えるアクション部分に焦点を当て、基本とも言える"斬る"と"オロチ"のふたつの要素について、どんなアクションが可能なのかそれぞれ解説していくぞ。

本作は3Dアクションゲームとしてはオーソドックスなタイプに分類されるが、シナトの流れるような二刀流アクションや、相棒とも呼べる太古のカオロチを使ったアクションなど、『魔牙霊』ならではの独創的なシステムも数多く見られる。しっかりとチェックしておこう。



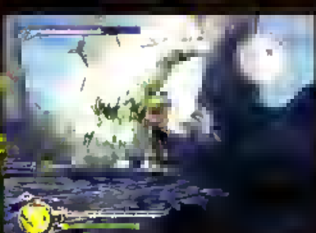


↑→2本の剣と太古のカオロチのふたつの攻撃法を活用し、戦うことになる。

斬る 2本の剣で魔物を斬り刻む

基本となる攻撃方法が、シナトの持つ2本の剣を使った"斬る"攻撃。連続でボタンを入力することで、最初は3段まで連続攻撃をくり出せる。また、ボタンを長く押すことで強力な特殊攻撃も発動可能。連続攻撃に織り交ぜることで、それぞれ違った攻撃を出すことができるのだ。





←↑2本の剣で敵を斬る!! まるで舞いでも踊っているかのような華麗な剣さばきには、目を奪われること必至。

華麗な剣技に酔いしれろ！

連続斬りと特殊攻撃



←右手に持つ剣を上段から一気に大きく振り下ろし、敵の動きを止める。



←連続攻撃を発動した場合の特殊攻撃。その場で回転しながら剣を振るう。



←2段目は1段目とは逆。左の剣を上段から大きく振り下ろし、敵を斬り裂く。



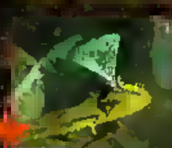
←連続攻撃1段目後に発動すると、閃光に包まれた足技が敵の足元を襲う。



←そして最後に、両方の剣で左右同時に敵を斬りつけて、フィニッシュ!!



←2段目後なら、ジャンプしながら左の剣を振り上げる。敵を浮かせられるぞ。



←連続攻撃を最後まで決めた場合の特殊攻撃は強力。周辺の敵をすべて斬る!!

オロチ 封印されていた存在

オロチの使用には制約があるのだが、長いあいだ封印されていたというその力は絶大。"斬る"と絡めて使えば、敵の攻撃を受けずに倒すなんてことも可能だ。なお、オロチは神呪玉というアイテムを装着することで、攻撃力が増すなどのパワーアップが可能となっているぞ



オロチ



←↑超強力な攻撃でシナトをサポートするオロチは、剣の形をした神呪力ゲージが一定量溜まっていないと使えない（画面右下）。神呪力は敵などを斬ることで溜めることができる。そのため、敵を斬ってゲージを溜める→オロチを使用→敵を斬って……といった流れで使うことになる。

龍撃 敵に猛スピードで体当たり

剣で同じ敵を一定回数以上斬ると、その敵に対して目のようなマーク（着眼印）が表示される。これを着眼状態といい、この状態でXボタンを押すと、その敵に向かってオロチが猛スピードで体当たりし、大ダメージを与える。これがオロチの基本となる攻撃法・龍撃だ。剣で斬るよりも敵に与えられるダメージが大きいので、ぜひ多用したい!!

オロチの強烈な一撃



↑➡連続攻撃は初期状態で3段までだが、あいだに龍撃を挟むことで、途切れることなく敵に攻撃を叩き込むことが可能だ。



龍撃（シナト視点） オロチを飛ばす

通常の龍撃は、着眼印がついた敵に体当たりというものだが、これは視点を3D（シナトの視点）に切り替え、中央の照準対象物に向かってオロチを飛ばすというもの。ジャンプしても届かない場所にいる敵を攻撃する際や、ある物を破壊する場合に使うことになる。また、高い場所などにあるアイテムも、この方法でオロチを飛ばせば取れるぞ。



←ステージによっては、シナト視点に切り替えて障害物などを壊さないと先に進めないこともあるのだ。

狂乱 画面上の敵すべてを攻撃

龍撃で敵を倒すことに、画面左下にある狂乱ゲージが溜まっていき、これが満タンになると、一定時間心臓のような鼓動音が鳴り始める。そして、その鼓動音がしているあいだにYボタンを押すと、オロチが暴走。画面上すべての敵にダメージを与える狂乱が発動する。大量のザコに囲まれ、突破口を開きたいときに重宝しそうな技だ。



↑左下の丸いものが、狂乱ゲージ。龍撃を使うごとに溜まる。

戦いに酔ったオロチが暴れまくる!!

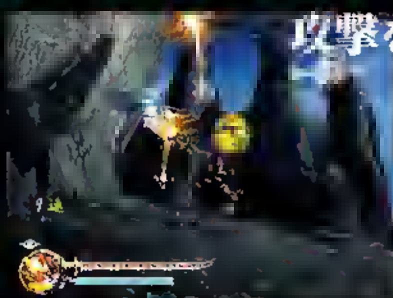


プレイ
プレビュー

とにかく流れるようなアクションの数々が気持ちいい!!

上でも解説したように、龍撃を使うことで途切れることなく敵に攻撃を叩き込めるのだが、連続攻撃→龍撃→連続攻撃とキレイに決まったときの爽快感は、かなり堪らないものがある。病み付きになることは必至。また、側転というアクションがあるのだが、これを使えば敵の背後に回り込むことができ、下の連続写真のように敵の攻撃をかわしつつ斬る、そんなアクションも可能。この一連の動作にもスピード感があり、とにかく気持ちいい。流れるようなアクションに酔いたいのなら、絶対にプレイすべし!!

攻撃をつなげる快感!!



←攻撃が連続で決まると、画面左に連続攻撃数を表す"連"が表示される。ステージクリアー後の評価の対象にもなるので、この連続攻撃数を極めてみるのも楽しいだろう。



↑攻撃を仕掛けてくる敵の動きを見透かして……。



↑側転で攻撃をヒラリとかわしつつ背後に回り込む。



↑そしてスキだらけの敵の背中めがけ、剣を一気に振り下ろす。



↑連続攻撃を決めて、敵に着眼印がついたところで……。



↑龍撃で追い討ち。のけぞったところをさらに斬れば、完璧。

序盤3ステージを登場人物とともに一挙紹介!

鎌倉時代末期の日本が舞台となる『魔牙霊』。ヤマトを牛耳ろうとする大僧正・モンカンの野望を阻止するため、イズモの神殺師(かみごろし)・シナトが戦いに挑む……というのが大まかな物語の流れ。ステージ1からモンカンと戦うなど、非常にドラマチックな物語が展開される。ここからは、そんな物語を感じてもらうべく、序盤3ステージにスポットを当て、見どころを紹介していく。また、各ステージで登場するキャラも個性的。そちらにも注目だ!





←ステージの合間に挿入されるイベントシーン。表情豊かなキャラが喋る。

美麗なイベントシーンが中世日本の世界へ誘う……

ゲームはステージクリアータイプ

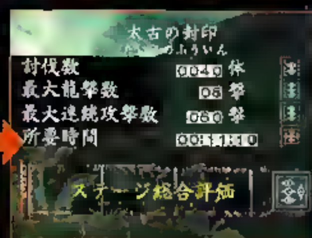
本作は、ステージクリアータイプのアクションゲーム。ワールドマップで目的地に移動し、目的地=そのステージを攻略。ステージをクリアーしたら、入手した情報をもとにつぎの目的地へ移動……といった流れでゲームを進めていくことになる。



↑ワールドマップでは、入手した情報の確認やセーブなどができる。



↑目的地に到着したらステージ攻略開始。ボスを倒せばクリアーとなる。



↑クリアーすると評価画面へ。ここで成績がいいと何かいいことがあるのか?

つぎのステージへ

ステージ1 魔都潜入

悪の大僧正モンカンを討て!

モンカンが召喚した異形により、魔都と化した京の都。そこにイズモの長老たちの命により、モンカンを討つべく単身京に乗り込むシナト。そして、宿敵モンカンに戦いを挑むシナトとオロチだが……。

ステージ1の舞台は、寺院と思われる建物。建物内部は迷路のように入り組んでいるため、どこから敵が襲ってくるかわからないぞ。



↑シナトの2倍近くある巨大な鬼。動きは遅いが、強力な一撃を持つ強敵だ。

巨大な鬼がシナトを襲う



↑強力な呪術を操るモンカン。目覚めてまもないオロチで対抗できるのか?





モンカン

バクフと敵対するヤマトで、強大な権力をほしいままにする異形の大僧正。邪教を信奉しており、呪……ることができる。

クレハ

シナトが都で知り合う娘。表向きは旅芸人一座の踊り子なのだが、じつは忍者で、将軍の命によりシナトをサポートする。

ステージ2 太古の封印
四神の手がかりをみつけだせるか？

モンカンを倒すため、オロチ本来の力を取り戻す必要を感じたシナト。そのためには四神の封印を解かなくてはいけないらしい。クレハの情報をもとに、シナトは四神の封印を解くための手がかりを探しに羽黒山へ向かう。

羽黒山は霊山というだけあって異形のものが数多く棲みついており、それ以外に地形という敵も……。深い谷がシナトを飲み込む!!

封印を解きながら奥地へと進む







⬆➡水辺には河童が、山の中には屍のような魔物が集団で待ち受ける。囲まれるまえに倒して道を切り拓け！



アシカガ

バクフの将軍。モンカンが山の民・ミカヅチと起こしたクーデターを鎮圧するために訪れた京でシナトと出会い、協力を求める。

トウコ

アシカガとともに戦う女武将。モンカンの野望を討つため、全国に忍者を派遣し、情報を収集している。

⬆随所に張られた結界が、シナトの行く手を阻む。

ステージ3 太古の守り神
オロチの力を覚醒させろ！

クレハから四神のひとりが混豪（こんごう）山にいるとの情報を得たシナト。早速、混豪山に向かうのだが、そこはモンカンと手を組んでクーデターを起こしたクスノキの根城でもあった。四神の手がかりを聞き出すべく、クスノキの城・千早（ちはや）城に乗り込むが、襲いくるクスノキ兵に行く手をさえぎられ……!?



➡ワナが数多くある千早城。

⬅かまどから吹き出す灼熱の炎がシナトを襲う！



クスノキ

混豪山に住む山の民・ミカヅチの頭領。その鍛え抜かれた肉体からくり出される、巨大な剣を使った攻撃はまさに驚異のひと言。



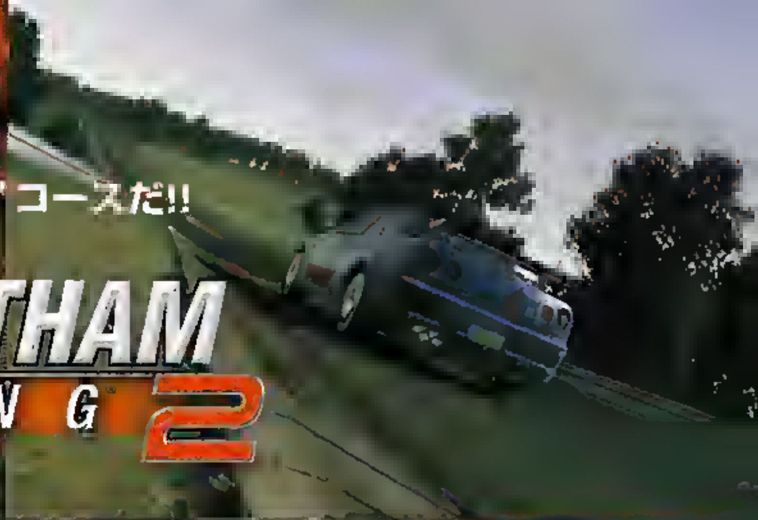


⬆⬅千早城の天守閣でシナトを待ち受けるクスノキ。その巨大な体からは想像もできないほどのす速い動きで、シナトを翻ろうする。

四神・麒麟（きりん）との対決！



⬆混豪山の頂上では、四神のひとりである麒麟との戦闘が。全身から緑の気を発する巨大な神に弱点はあるのか？



新コースはなんと、あの"Nürburgring"コースだ!!

PROJECT GOTHAM RACING 2

全世界同時となる発売日も決まり、いよいよその登場が秒読み段階に入った『プロジェクトゴッサムレーシング2』! 今回は新規に加わった実在コースの情報と、Xbox Liveによって楽しさが広がるモードが判明。その詳細を報告しよう!

タイトル	プロジェクトゴッサムレーシング2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スタイリッシュ・レーシング
発売日	11月20日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	Bizarre Creations LTD	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢 全年齢	システム対応 5.1ch Xbox Live
その他	未定		

Xbox Liveの仕様も判明! "ゴーストチャレンジ"もあり!!

今回は新たに判明したXbox Liveのモードを紹介していくが、なかでも注目は"ゴーストチャレンジ"。

Xbox Live接続時にのみ現れるモードで、全世界からチャレンジした記録がモード別に週、月単位でランキングされ、世界のトップランカーのゴーストにチャレンジできる。

"Kudos ワールドシリーズ"でバトル!

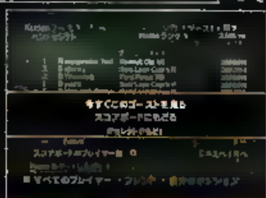
『ゴッサム』の醍醐味といえばKudos稼ぎ。冷静かつ大胆な走りで稼いでいくのだが、今作では"Kudosワールドシリーズ"を開くことでランキングを争い、さらにはゴーストとも争うことができる。



←イベントセレクト画面ではランキングも確認できる。



→Kudosワールドシリーズのイベントセレクト画面。



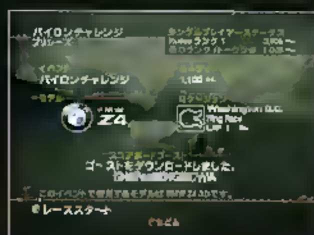
→上位ランキングから、そのゴーストも見られる。

パイロンチャレンジもゴーストと!

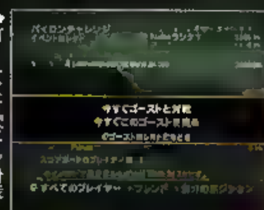
コース上にパイロンを設置し、そのあいだをすり抜けることでKudosを稼いでいくが、このモードもオンラインモードでランキングを争うことができる。もちろん、このパイロンチャレンジでも上位ランカーのゴーストとバトルができる。



↑パイロンチャレンジにはいくつかのレベルが存在する。より高い成績を残すことで、よりハードルの高いレースへ挑戦していく。



↑ゴーストのダウンロードが完了。モデルはBMWZ4。目標となるKudosを確認してレースへ! ゴーストといい勝負はできるかな?



→ゴーストは「今すぐ対戦」と「今すぐ見る」が選択可能。

ダウンロードしてプレイを鑑賞!

スコアボードを開くと、全世界で記録されたプレイヤーのトップ10のスコアを確認することができる。

ゴーストとのバトルは、その機能の一部ということになる。ここではそのトップ10のスコアをダウンロードすることもできるうえに、そのトップ10の走りを鑑賞することもできるようになっている。上位のプレイヤーの走りを見ることで自己のプレイを反省し、より高いKudosを狙いつつ、より速く走れる術を身に付けられるようにしよう。



←トップ10の走りを見ることは、かなりの勉強に!

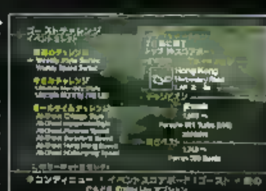


→作業の手順やタイミングを盗めるかが重要だぞ!

自分のゴーストをアップロード!

トップ10のプレイヤーの走りがダウンロードできるうえに、ベストタイムを記録できれば、自分の走りをアップロードすることもできる。

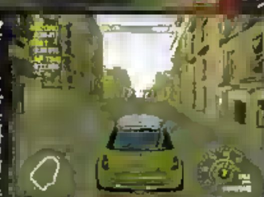
これができれば、自分のゴーストが全世界のライバルになるぞ!



→ゴーストチャレンジにはいくつかのモードが存在。



←ゴーストチャレンジ中……まだ互角だが……。



→ゴーストが左斜め前を走っているのがわかるかな?

さらに新車種が判明！ 海外の名車にも注目!!

発売日が近づくにつれ、新車種が続々と判明している。今回も日本車の最新型が気になるところだが、新たに採用されるコースに絡んで日産スカイラインGT-Rのニュルブルクリンク仕様が加わっている。外車では往年の名車から最新のスーパーカーが加わっているぞ。



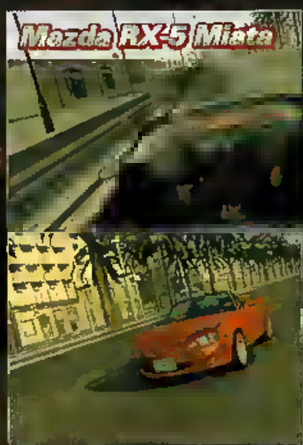


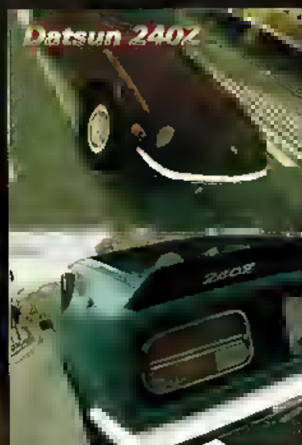














登場外車リスト

- Ascari KZ1
- BMW X5 4.6is
- BMW-Mini Cooper S
- Broadley One Thirty-Seven
- Caterham 7 Classic
- Delfino Feroce
- Ferrari Testarossa
- GM-Cadillac XLR
- GM-Chevrolet Corvette Z06
- GM-Chevrolet Camaro SS
- GM-Chevrolet Corvette Stingray 427
- GM-Chevrolet SSR
- GM-Chevrolet Camaro Z28
- Lancia Delta Integrale Evo
- Lancia Stratos
- Morgan Aero 8
- Porsche Carrera GT
- Porsche 911 GT1
- TVR Tuscan Speed 6
- TVR Cerbera Speed 12
- TVR Tamora

登場日本車リスト

- Honda S2000
- Honda Integra Type-R
- Honda Civic Type-R
- Honda NSX-R
- Mazda MX-5 Miata
- Mazda RX-8
- Mazda RX-7
- Mazda MX-5 Miata/ROADSTER
- Mitsubishi LANCER EVO Ⅶ
- Mitsubishi 3000GT
- Nissan SKYLINE GT-R spec Nur
- Nissan 350Z
- Datsun 240Z
- Subaru Impreza WRX STi
- Toyota Supra Twin Turbo
- Toyota MR-S
- Lexus SC430/Toyota Soarer
- Toyota 2000GT

なんと、実在コースが登場！ そのコースは……

Nürburgring Nordschleife

ニュルブルクリンク・北コース



前作で登場するコースは、実在するサーキットを使わず、実在する街をコースに仕立ててきたが、『2』では、ついに実在のサーキットが採用されることが判明した！　そのコースは、究極の速さを追求するべく世界の名立たるクルマメーカーにテスト走行の場所として使われる、もっとも過酷といわれるドイツのニュルブルクリンクサーキット。第2次世界大戦まえに、第1次大戦で職を失った人たちのための就業目的と、ドイツの自動車産業の発展のため、古城ニュルバーグ城の周囲を取り巻くように建設。全長22キロ、コーナーの数180（その総全長2キロ）にもおよぶ、直線に激しいアップダウンをもつ超テクニカルコース。ここを走れることは、レースゲームファンとして至高の喜びになるはず。



⬆ドイツの森林地帯を貫くように建設されたニュルブルクリンクサーキット。それを堪能するにはかなりのテクが……。



⬆このコースが起伏に富んだコースである、ということがわかる写真のひとつ。その地形が前方の視界を妨げ、一層このコースの難度を上げている。

⬇テストコースとしての目的ももたされて建設されたため、クルマにもドライバーにもかなり厳しい。技術のみならず、強靭な体力、精神も必要だ。



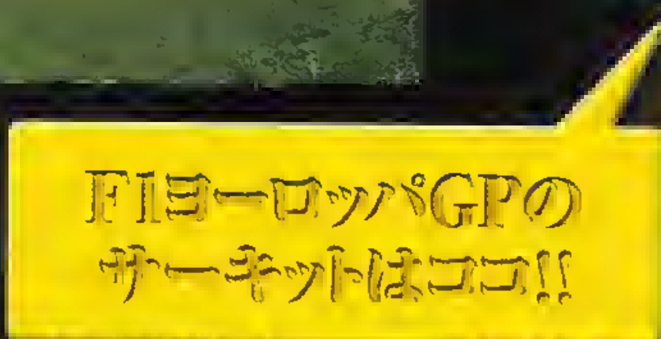


F1コースが開催されるコースは？

世界中を転戦するF1レースに、ニュルブルクリンクコースを使う"ヨーロッパGP"があるが、そのコースは全長5キロのショート（決して短くないが北コースに比べると！）のサーキットを使っている。

このコースと北コースとでは、共通で使用する部分はなく、北コースがこのコースのそばを通過する。

そのそばの部分を走ると、ひょっとしたらそのサーキットを見ることができるかも（そんな暇はない？）。



判明した新車種の全貌続々公開！











BNR34Nurで走る！ ビハインドビュー

ニュルほど過酷なコースでは、コースの把握だけでも重労働。となると、コースの暗記は簡単なものではない。車の後方から前方を見ながらコントロールをするこの視点で走ることで、早く慣れるといいだろう。

走りやすさを求めるなら、この視点！





↑車の直前部分が見えにくいという欠点もあるが、先が見通せるので走りやすい。

↓この視点の利点は、見やすくなるだけでなく、クルマの状態も把握できる点だ。



全長はなんと22キロ以上！ コーナーは180も!!

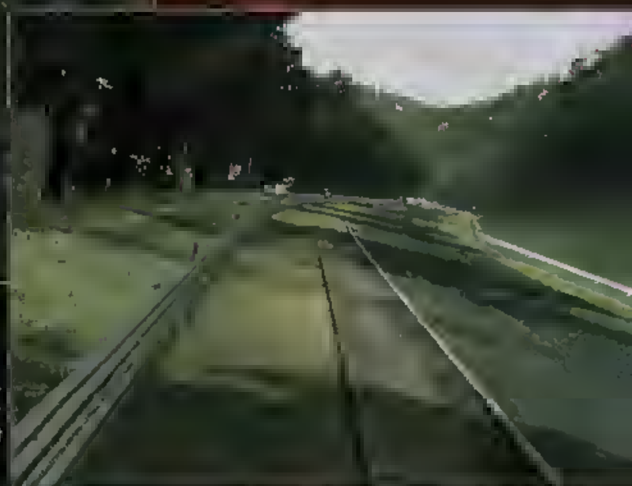




←22キロにもおよぶこのコースには、180ものコーナーが存在する。その中にはゆるいものからきついものまで、あらゆるコーナーがドライバーを待っている。ここはそのひとつだが、こういったヘアピンタイプのコーナーも、当然存在する。

Nürburgring Nordschleife

→これだけコースが長いと、モチベーションを保つのも大変。休める部分ではできるだけリラックスをして、きついコーナーへの準備をすることも攻略となる。しかし油断をすると、路面の変化にやられることも……。



BNR34Nurで走る！ ドライバーズビュー

コースの臨場感を味わうなら、やはりこの視点で走るのもいいだろう。

この視点の利点は、リアルタイムにクルマの挙動を感じ取れること。視覚から平衡感覚を得るタイプの人は、この視点で走ることをお奨め。

臨場感を味わうなら、この視点！





↑この視点は路面に近いので、速さをより強く感じることができる。その臨場感は最高！

↓慣れればコースの幅を有効に使えるようになるが、それにはコース暗記が必須！

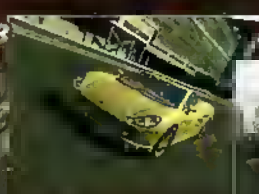




Lancia Stratos



Morgan Aero 8



Ascari KZ1



Delfino Feroce



TVR Tamora



TVR Cerbera Speed 12



物語にかかわる2大キャラ&戦闘の新システムが判明！

6人目となる最後のプレイキャラは、前作の主人公"ライコウ"であることが判明。さらに安倍晴明のライバル的存在となる敵も明らかに！　そのほか、戦闘における新システムやTGSで公開されたムービーなどもお届け！

タイトル	オトギ　ヒャッキトウバツエマキ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	3D和風アクションRPG
発売日	12月発売予定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー　竹内将典
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
システムほか	5.1ch	その他	未定

安倍晴明の宿敵として立ちはだかる"九尾狐"

前作は主人公のライコウに対し酒呑童子というライバルキャラが存在したが、『百鬼討伐絵巻』にも安倍晴明に匹敵する力を持つ敵がいることがわかった。それが、金色を帯びた白毛に九つの尾を持つ狐。九尾狐（きゅうびのきつね）だ。都の遷都が成就したのと同じくして姿を現すようになったと言われており、今作のストーリーにも大きくかかわってくるキャラとなるだろう。



⬅姿を現すようになってから幾度となく晴明と刃を交えた九尾狐。だが、互いの力は拮抗しているらしく、決着がつかない状態にある。



⬆災いをもたらすものとして恐れられているが、その姿は空をかける流星のように美しいと言われている。

歴史に見る九尾狐

美女に化ける伝説の妖怪

古くは天下太平時に姿を現す霊獣であったが、後世では中国や日本の伝説において、美女に化けて国を滅ぼす妖怪として描かれる。日本の伝説では陰陽師に正体を見破られて武将たちに退治されるも、その霊は"殺生石"に姿を変え、死後も近づく者の命を奪ったという。



　※画面は開発中のものです。

前作の主人公 "ライコウ"が6人目のプレイキャラとして登場!

前号までに安倍晴明をはじめ、坂田公時、渡辺綱、碓井貞光、卜部季武の5人のプレイキャラを紹介してきたが、前作の主人公である源頼光(みなもとのらいこう)もプレイキャラとして使えることが明らかになった。頼光は"死"を創り出す力を持つ"巫術士"であり、前作ではその力で都に巣食う妖鬼に死をもたらした。世の動乱を鎮めたのちに深い眠りについたが、晴明によって再び現世に召喚されることとなる。



⬆プレイキャラとしてはバランス型と思われる。す速さや攻撃力といった点でも扱いやすそうだ。



源頼光(みなもとのらいこう)

死と破壊を司る古の巫術士

白い甲冑に身を包み華麗に宙を舞う!





⬆⬅今作では白く輝く甲冑で登場。死を操る強大な力は健在!



⬆軽い身のこなしで宙に舞い上がる頼光。前作どおりなら武器はもちろん、巫術による攻撃力も期待できる。

破壊力を秘めた長大な剣がライコウの武器

画面写真からもわかるとおり、頼光の武器は長大な剣。前作のようにさまざまな武器に持ち替えるシステムはないので、この剣で戦っていくことになりそうだ。今作ではキャラのイメージとして、技の晴明、力の頼光と言われており、武器による破壊力がかなりあるキャラとなる可能性が高い。



⬅斬撃の威力は強烈!! パワーキャラの坂田公時に匹敵するかも……!?





⬆➡行く手を阻む数多の敵。こんな場面でも、剣の長さとパワーを活かし、瞬時に蹴散らすことができそうだ。プレイキャラの中で最強となる予感が……。

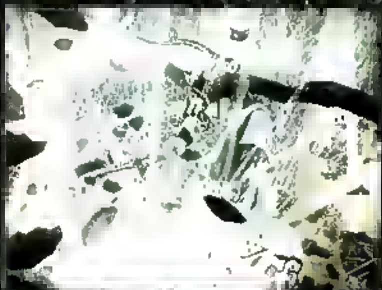
歴史に見る源頼光

[illegible]

平安中期(948～1021年)の武将。清和源氏満仲の長男で幼名は文殊丸。摂津、伊予、美濃、尾張など、諸国の守(かみ)を歴任した優秀な人物とされる。時の摂関家である藤原氏に接近しようとした野心家でもあったらしく、春宮権亮(しゅんぐうごんのすけ)や左馬権頭(さまごんのかみ)、内蔵頭(くらのかみ)などの役職について勢力を伸ばしたとされる。武勇にも優れており、その伝説は『今昔物語集』をはじめとする数多くの説話集で語られている。なかでも土蜘蛛退治や大江山の酒呑童子退治の話が有名だ。

"投げ"と"瞬間移動"が加わり、戦術の幅が広がる！

プレイキャラの動作は基本的に前作を踏襲しており、移動、ジャンプ、武器攻撃、巫術攻撃が可能なことが、すでに明らかになっている。今作ではこれらに加え、新たに"投げ"と"瞬間移動"もできることがわかった。ひとつひとつは単純な要素だが、ほかのアクションと組み合わせることで戦術的なバリエーションは格段に広がったといえる。とくに瞬間移動は、前作のダッシュ移動とは異なり、敵に狙いを定めて瞬時にふところに飛び込めるため、より自在な攻撃が可能になるぞ。



↑醍醐味のひとつである"破壊"。投げは物を壊すのにも利用できる。



↑敵はかなりの集団で現れることもある。新システムの瞬間移動を利用すれば、離れた位置からでも一瞬で敵陣に飛び込み、一気に切り崩すことができるだろう。

敵への攻撃や建造物の破壊に利用できる"投げ"

敵に接近するとつかむことができ、そのまま投げ飛ばすことができる。ほかの敵にぶつけて攻撃できるほか、建造物にぶつけて敵もろとも破壊することも可能だ。敵をつかんでいるときはほかの攻撃ができなくなるものの、空中、地上の敵を問わずつかむことができるのが特徴。周囲に自在に投げられるほか、敵をロックオンした状態で投げればその敵に向かって投げ飛ばすことができる。

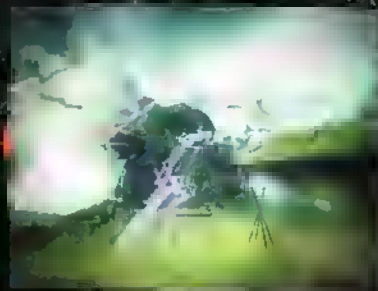
敵をキャッチしてそのまま高速回転!!







↑↓↓晴明の投げ攻撃。敵に近づいてキャッチすると、つかんだまま敵をグルグルと高速回転させて勢いをつけていく！



↑十分に回転が加速したところで奥の家屋めがけて敵を投げ飛ばす！



狙いを定めて投げつける!!

↑見事、直撃して家屋が一気に崩壊！ 敵にも大ダメージだ！

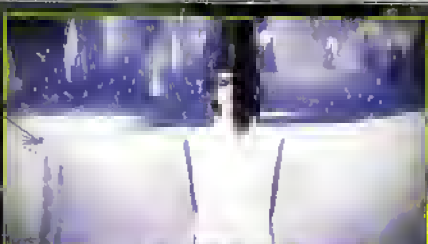
TGS発 会場で公開された頼光召喚シーンを誌面でも公開！

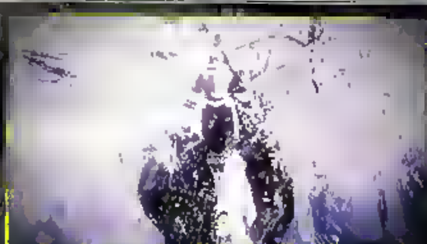
9月26～28日に開催された東京ゲームショウでは、『百鬼～』の体験版や新着ムービーが公開。内容は晴明の秘術によって頼光が蘇るシーン。頼光四天王の血を供物とし、古の巫術士が召喚される。映像の一部は10月3日からフロム・ソフトウェアのオフィシャルサイトでも見られるぞ！





↑公時をはじめとし、綱、貞光、季武と、頼光四天王たちがつぎつぎとみずからの手で首筋を切り、鮮血を噴出！







↑晴明が両手を広げると、つぎの瞬間、桜の巨木より光があふれる。その光の中心から白き甲冑に身を包んだ頼光が現れ、徐々に具現化して一堂の前に降り立つ！

敵を捕捉して瞬時に接近できる"瞬間移動"

敵をロックオンしたまま急接近するのが瞬間移動だ。ターゲットを決めて瞬時に近づけるため、優先的に倒したい敵がいるときにとくに役立つだろう。かなり離れた位置からでもロックオンして近づけるため、フィールドを縦横無尽に駆けめぐるスピーディーな戦いを展開できる。

前作　接近してロックオン攻撃



⬅ある程度近づかないとロックオンできないため、ダッシュで接近。



⬅近づいたら敵をロックオン。これでようやく捕捉できたことになる。

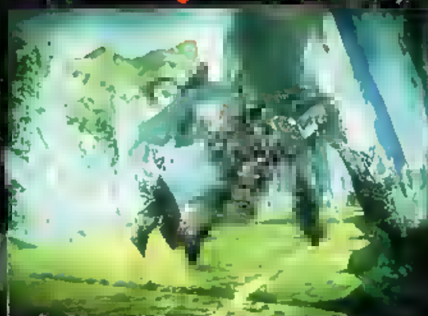


⬅ロックオン後は確実にその敵を攻撃できるが、近づくまでがやや大変。

今作　ロックオン➡瞬間移動➡攻撃







⬅遠くにいる敵をロックオン。捕捉したらその敵に向かって超高速で接近！　近づいたらロックオンしたまま攻撃！　狙いを定めてから接近し、すぐに攻撃を仕掛けられるので使い勝手はかなりいい！

「O・TO・GI」の世界を盛り上げるプレイキャラの声優陣が決定

気になるプレイキャラ6人の声優さんが決定。イベントムービーなどで雰囲気たっぷりのセリフにも注目したい。今井由香さんが担当する晴明の中性的な雰囲気にも期待大だ。

安倍晴明



CV：今井由香

源頼光



CV：花田光

坂田公時



CV：楠大典

渡辺綱



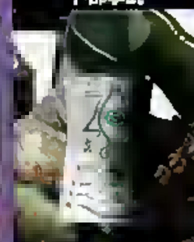
CV：中田譲治

碓井貞光



CV：[illegible]

卜部季武



CV：鈴木泰明







⬆鮮血の儀式が終わると頼光四天王たちに見守られるなか、桜の巨木に対峙する晴明の姿が……。深き眠りについた巫術士、源頼光を呼び出す瞬間が刻一刻と近づいてゆく。







⬆5人と視線を交わす頼光。そしてゆっくりと晴明が語りかける……。いかなる理由で彼が召喚されたのか？　どのように物語にかかわってくるのか？　今後の続報に注目！

R:RACING EVOLUTION

サーキットの緊張感を演出する 斬新なシステム面を初公開！

すべての面でハイレベルなレースゲームである本作だが、もっともユニークなのはそのシステム面だろう。今回は、"レースは人が戦うもの"というコンセプトで作られたインタラクティブAIシステムを詳しく紹介。

タイトル	アール:レーシング・エヴォリューション		
発売元	ナムコ	ジャンル	レーシング
発売日	11月27日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー 中村 勲
ブロック数	未定	対象年齢 12歳以上	システム対応 5.1ch
その他			

ドライバーどうしの感情の交錯を表現 それがインタラクティブAIシステムだ！

作業的に最速ラインをトレースし、パイロンのごとく置かれたクルマをつぎつぎとパスしていく。そんなレースゲームの現状に一石を投じるのがこの"インタラクティブAIシステム"だ。このシステムは、ドライバーどうしの人間的な駆け引きを表現するために作り上げられている。

インタラクティブAIシステムは、無線通信システムとプレッシャーメーターシステムから成り立っている。無線通信システムは、ピットからの指示やレース中のライバルの心理を伝えるというもの。プレッシャーメーターシステムは、鋭い走りでライバルのミスを誘う、レースの心理戦を表現している。このふたつが組み合わさり、バトルのゲーム性に深みを与えているのだ。

POINT 1 無線通信システム

無線通信システムとは、さまざまな情報を無線でプレイヤーに教えてくれるシステムだ。だが、それは単にレースの状況を教えるだけではない。ピットのドライバーへのアドバイスは、そのままプレイヤー自身に対するアドバイスになっている。この指示を参考にして走ることにより、クルマやコースが変わってもどんどん上達していけるのだ。

また、ときおりライバルの無線も混線して入ってくる。これによって相手の心理状態もわかるので、さらにバトルはヒートアップ。ドライバーどうしのプレッシャーの掛けあいがリアルに体感でき、それがレースに血肉を通わせる要因となっている。

PITからのアドバイスを活かせ！

走行中にピットから与えられるアドバイスはじつに的確。進入速度やブレーキのタイミングなど、コーナーリングについて詳細に評価してくれる。この指示を頭にとめておけば、どんどん走りのレベルが上がっていくはずだ。



↑ピットからの評価によって、自分の走りが正しいかどうか判断できる。上達へのヒントにして活用しよう。

リアルに伝わるライバルの心理状態！

無線からは、ピットだけではなくほかのドライバーの交信も流れてくる。これによって、ライバルの心理状態が手に取るようにわかるのだ。これがドライバーどうしの駆け引きをプレイヤーにわかりやすく、実感できるものにしている。



↑ライバルにプレッシャーをかけていけば、その緊張が無線によってリアルに表現されるというわけだ。

SPECIAL INTERVIEW



中村 勲(左)
CTカンパニープロデューサー。ナムコ入社以来、15年以上にわたりレースゲームを作り続ける。

寺本秀雄(右)
CTクリエイターグループゲームデザイナー。「R4」から「リッジ」シリーズなどを担当。

"人"への追及が 新たなゲーム性を生んだ

——1台ずつプレッシャーをかけて追い込むという独特のシステムは、なぜ生まれたのですか?

中村 テレビのレース中継でドライバーのインタビューなどを聞いていると、「背後からプレッシャーを感じた」というような話がよく出てきます。一流のドライバーのあいだでは、クルマのちょっとした挙動からタイヤが減ってきているなとか、調子が悪いなとか読み取り合っているわけです。でもこれまでのレースゲームだと、プレッシャーなんて感じませんよね。だから、それをどうやって表現しようかと考えたんです。

寺本 ふつうはクルマの動きなどでミスを表現しようとするんでしょうけど、トップドライバーが読み取り合ってる挙動って、本当に微妙で高度な世界なんですよね。どんなにリアルに表現しても、それが読み取れないんじゃ意味がないから、もっとわかりやすくプレイヤーに伝えたい。その結果、メーターで具体的にプレッシャーを表すというところにたどりつきました。

中村 リアルな世界観の中にメーターがあると、最初は違和感を感じるかもしれません。しかしドライバーのミスを、単に乱数で表現するよりもゲージで表現したほうがわかりやすいんですよ。それになによりも、自分でプレッシャーをかけて追い落としたという気がするのがいいですね。

——ライバルのメーターが上がるのは、距離が近くなったときなのでしょうか。

寺本 基本的にはタイム差が大きく影響します

POINT 2 プレッシャーメーターシステム

レース中のライバルのクルマには、ドライバーの名前とともに横に伸びたメーターが表示されている。これがプレッシャーメーターだ。このメーターは、ドライバーの心のキャパシティーと、感じているプレッシャーを表している。メーターはプレイヤーが速く走り、ライバルを追いつめれば追いつめるほど上がっていく。そしてメーターをいっぱいにすると、高い確率でミスをしてくれるのだ。プレッシャーをかけ続け、ライバルのミスを誘う。その達成感がこのシステムの醍醐味となっている。

このメーターは、ドライバーごとに長さが違い、その精神力を表現している。プレッシャーがかかっていく過程は前述した無線通信システムでも表されるので、その駆け引きはじつにわかりやすい。しかしプレッシャーをかけ続けても、1回こちらがミスすればまた相手に余裕を与えてしまうことに。本作では、そんな熱い駆け引きが楽しめるのだ。

クルマの上のメーターに注目



←前方に出現するライバルカーには、ドライバーのプレッシャーがメーターで示されている。



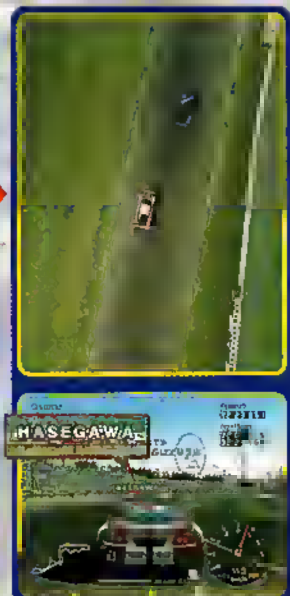
➡メーターの長さには、各ドライバーで違いがある。メーターが長いタフな精神力のレーサーは強敵となる。

タフな奴はメーターも長い

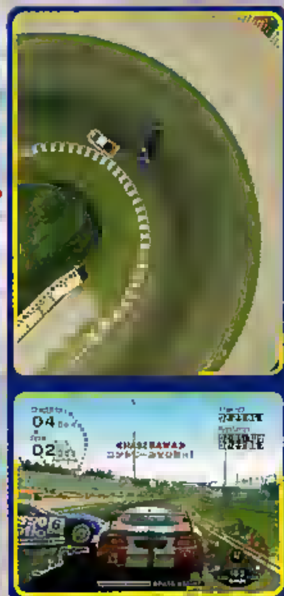
後ろについてプレッシャーをかけミスを誘え！



↑遠くに離れているうちには、まだ相手にプレッシャーがかからない。ともあれまずは近くまで追い上げるのだ。



↑テールに張り付き、ライバルに迷さを見せつけてやろう。相手のメーターはみるみるうちに上がっていくぞ。



↑プレッシャーメーターをいっぱいにしたおかげで、相手はコーナーでスピン。巻き込まれないように注意しよう。

アメリカのスーパーカー、サリーンS7Rが登場！

アメリカのサリーン社が作ったミッドシップ、フォードV8エンジン搭載のスーパーカー。ル・マン24にも参戦した強者である。



←流線型のフォルムが美しい、ブラックカラーのサリーンS7R。背景にはどこか見覚えのあるビル群が!?



ね。ヘアピンの1秒と直線の1秒では距離が違いますから。ドライバーに本物のプレッシャーを与えるのは、タイム差だと考えました。

――プレッシャーがメーターいっぱいになると、必ずライバルはミスするのですか？

寺本　メーターがいっぱいになった瞬間にスピンするというわけではないです。直線でいきなりスピンしたらおかしいですよね。難しいコーナーとか、ミスしそうな場所で失敗します。きっとあそこでミスするから少し後ろに下がっておこうか、というような駆け引きも楽しめます。

中村　ドライバーによって、メーターが長いドライバーもいるし、短いチキンなヤツもいます。F1だとモントーヤがプレッシャーに強いですよね。そんなドライバーの個性がひとめでわかるようになってます。メーターの上に名前が出るので、人とバトルしている雰囲気になりますよ。

寺本　前のスープラが、というのではなく、ジョンソンやアオキと戦うのがいいんですよ。主人公のライバル役であるジーナは、ライバルらしくタフに、ゲージを長くして作ってあります。

ライバルとの無線通信が人間らしさを演出する

――無線通信では、相手ドライバーもいろいろなことをしゃべるそうですね。

寺本　そうですね。現実に即して言えば、相手の無線が聞こえることはないはずです。しかし相手の心情が無線で入ってくることによって、相手にしているのが人間なんだというのが伝わるわけです。ただのシミュレーションではわかりづらい心理的な駆け引きの部分を、ゲームとして意図的にアレンジしました。

中村　無線では、ピットからの指示も役立つと思います。コーナーを回ったときに無線で評価してくれることによって、ちゃんとコーナーリングできたんだと確認できるわけです。

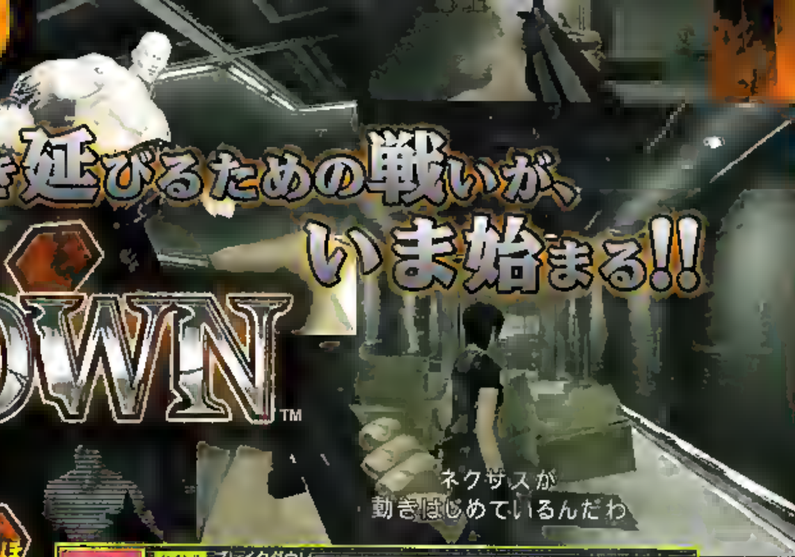
寺本　この評価は苦労しました。コーナーリングがうまい、ブレーキングがいいというのはどういうところで判定するのか？　この判定は担当スタッフが試行錯誤を重ねて正確に作ったので、ぜひスムーズな走りのための参考にしてください。

中村　変な走りをすると、ピットにいるステファンに怒鳴られるんですよ。でも慣れると、機嫌の悪い監督に怒られるのも快感になっちゃう(笑)。

――"人"が感じられるゲームになりそうですね。

寺本　そうですね。このシステムに行き着いたのは、基本的にレースは人がバトルしているというのがあって、それをみんなが考えていった結果です。自然にできあがったものなんです。

中村　いままでのレースゲームを一歩進めたような手ごたえがありますね。たとえば同じサーキットを何周も走ると、これまでならげんなりしちゃうところがあった。でもこのシステムなら、相手ドライバーと心を通わせながら、1台ずつ抜いていくのでぜんぜん飽きないし、時間を長く感じない。クルマの挙動だけではなく、遊ばせかたによって楽しさがずいぶん変わるんです。ゲームならではの楽しさをぜひ味わってほしいですね。



記憶を失った男の、生き延びるための戦いが、いま始まる!!

BREAKDOWN™

キャラクターの姿や、主観視点でゲームが進行すること以外は、ほとんど闇に包まれていた本作。しかし、序盤のストーリー展開や戦闘システムの概要、そして発売日までもが明らかになったぞ!!

A action

タイトル	ブレイクダウン		
発売元	ナムコ	ジャンル	アクション・アドベンチャー
発売日	2004年1月29日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー:上 博文
ブロック数	未定	対象年齢:対象年齢未定	システム対応:5.1ch
その他	未定		

ADVENTURE
失った記憶と、その裏に隠された秘密を解き明かせ!!

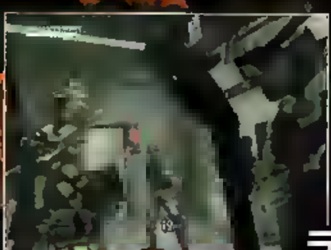
『ブレイクダウン』は主人公デリック・コールの視点で物語がくり広げられるアクションアドベンチャー。ゲーム中には、ステージ探索や物語をたどるアドベンチャー性と、大勢の兵士を相手にしての戦闘が楽しめるアクション性、以上ふたつの要素が絡み合っている。まずはストーリーや謎解きなどの、アドベンチャー要素を中心に紹介していこう。

ベッドで目覚めたとき、物語は動き始めた……。

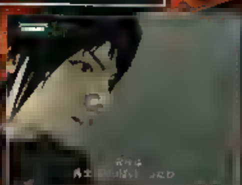
物語は記憶を失ったデリックが、ベッドに寝ているシーンから始まる。突如、彼の前に軍服を着た数人の男たちが出現。彼らのなかのひとりは、「殺せ」……ただそう言うのだった。



←絶体絶命のそのとき、誰かが乱入し兵士たちを倒す。



←突然命を狙われ、状況がわかるはずもないデリック。



→救[illegible]の[illegible]は女性!? [illegible]に従って、ここ[illegible]することに。

デリックの命を狙う正体不明の兵士たち……





←↓一撃で軽く吹き飛ばされるほど、強靭な力を持つ兵士。

さまざまな難関を突破し、うごめく謎にたどり着け!

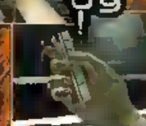
襲ってくる兵士たちと戦い、倒していくだけではデリックがとらわれていた研究棟から脱出することはできない。研究棟内にあるさまざまな施設をくまなく捜索し、捜し出したキーを使って機械を操作する、というように、随所に設置された仕掛けもクリアーしていかなくてはならないのだ。



→ふたりの息を合わせてキーを同時に回すのだ。

体力を癒すアイテムも!





↑→ゲーム中はいろんな食物も手に入る。食べれば体力が回復する。



↑ほかの兵士と戦っていたときとは違う雰囲気の場所で異形の敵と遭遇。

つぎつぎに降りかかる謎 その先にあるものとは!?



←宙に浮かぶ光。これに触れると、いったいどうなるのか!?

主人公の前に突如現れたアレックスとは何者か!?

襲われるデリックを助けに現れた女性は、自分の名前がアレックスであること、研究棟が兵士に占拠され、ここにいると命が危ない、ということだけを伝える。どうやら彼女はデリックの知り合いのようだが……。



←アレックスに疑問を投げかけるシーンもある。

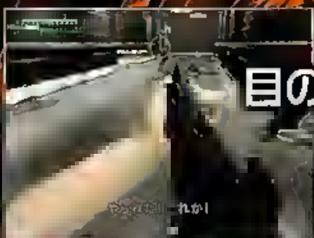
ACTION

武器と格闘を使い分け、過酷な戦いから生還せよ！

本作のアクション部分のメインともいえるのが戦闘。より直感的に操作ができるよう、左手での攻撃が左トリガに、右手での攻撃が右トリガに割り振られている。また、その戦いかたも、武器を用いての銃撃戦と素手格闘の2種類を用意。いろいろなスタイルの戦闘が楽しめる。ここでは、それぞれの戦闘方法でどのように戦うのかを見ていこう。

兵士にカーソルを合わせてターゲッティング！

兵士が視界に入ったときロックボタンを押すと、敵をロックオンした状態になり、自動的にそこへ攻撃を放てる。一度ロックオンに捕らえてしまえば、その兵士が移動しても、ロック状態のままで追尾できる、という特徴がある。また、瞬時にほかの兵士へとターゲットを切り替えることもできる。



目の前に現れた兵士を
LOCK ON!



FIRE!

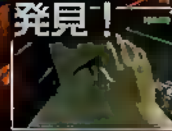
➡兵士た[illegible]して、[illegible]面で[illegible]助け[illegible]に倒[illegible]

戦場で入手できる武器の数々!!

デリックは倒した兵士から武器を奪い、それを装備できる。入手可能な武器が視界に入ると画面右上には"ACCESS"と表示され、その武器を手に取れるというわけだ。現在、ハンドガンやサブマシンガンの存在が判明している。



武器を発見！



⬅"ACCESS"の文字が表示されたら、そのアイテムを回収、自分の持ち物にできるぞ。





➡それぞれグラフィックもエフェクトもまったく違う武器が登場する。

相手の特性や戦況をいち早く掴み兵器を使い分けろ！

アレックスは主人公を自動でサポート！

物語開始当初から登場するアレックス。プレイヤーは彼女を操作できるのか？　答えはノー。プレイヤーはあくまでもデリックとして行動する。だが、彼女がデリックを助けてくれる存在であることは間違いなさそう。



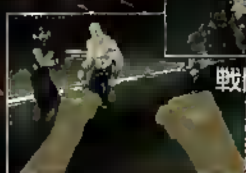
⬅彼女の能力は、兵士をもたやすく倒してしまうほど。

襲いかかる兵士の群れに、パンチ、キックのコンビネーションで対抗！

デリックとアレックスには、常人を超越した格闘能力が備わっており、その力を発揮することで、銃弾すらも受け付けない兵士たちをうち倒せるのだ。この能力や腕から発せられる白い光は、物語にどう絡んでくるのだろう？

⬇➡戦闘時は構えを変更。両手を出した画面へと変化する。



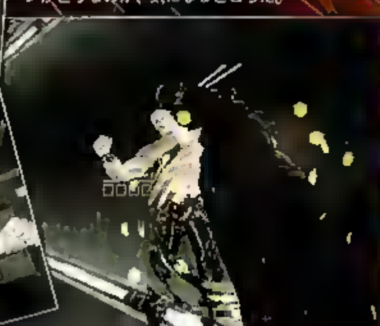


構えて戦闘態勢！

⬅⬇パンチ、キックによる素手攻撃をくり出せる。攻撃の威力や攻撃方法のバリエーションがどうなのか、気になるところだ。







突如光を放つ主人公の腕が意味することとは!?

⬇右腕が激しい光を放っている。触れようとしていた光の玉と関係があるのか!?



パイロットテスター募集開始

先月号でのインタビュー中に発言があった、ネットワークを使ってのフィールドテスト――パイロットテストの実施が、ついに発表された。今回行われるパイロットテストは、一般ユーザーが応募可能なもの。応募者の中から抽選で選ばれた800名が、晴れてテストパイロットとしての任務につくことができる。しかも、テストで使用されるゲームは、基本的に製品版と同じ内容。ほかのプレイヤーに先駆けて、『鉄騎大戦』をいち早くプレイできるワケだ。公式サイトで発表される募集要項に沿って、ふるって応募しよう。



応募資格

1.『鉄騎』を所持している
2. Xbox Liveに接続可能な環境を有している

募集開始　：9月26日
テスト開始：10月下旬予定
募集人数　：日本国内800名
詳細は http://www.tekki.jp にて!!



稲葉プロデューサーに聞くテストの概要

パイロットテスト版は、基本的に製品版と同じで、すべて遊べます。期間は1ヵ月を予定しています。ただし、ユーザーデータを製品版へ引き継ぐことはできません。テスト期間中は、フィードバック専用のサイトを立ち上げ（テスター専用）いただいたコメント等やトラブル報告などは、貴重なご意見として製品版の制作に有効活用させて頂きます。皆さんに望むことは、とにかく、『鉄騎』の世界を愛して楽しんでくれること。そこから先は、皆さんのお好きにどうぞ。

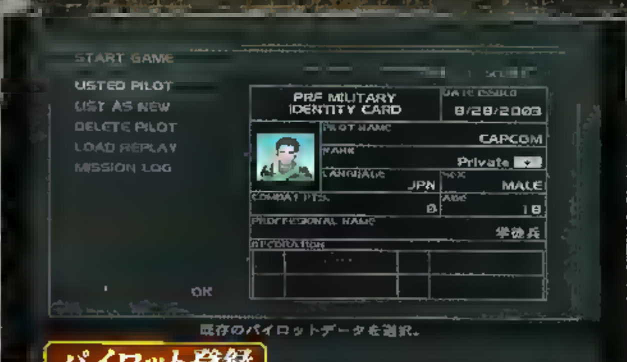
『鉄騎大戦』プロデューサー 稲葉敦志

以前から公表されていた、パイロットテスターの募集がついに開始。一般ユーザーを交えてのテストだけに、本編の発売もそう遠くないと想像させるうれしいニュース。もろもろの最新情報とあわせ、紹介していこう。

タイトル	テッキタイセン		
発売元	カプコン	ジャンル	操縦
発売日	今冬発売予定	価格	未定
開発	未定	制作者	プロデューサー：稲葉敦志 ディレクター：[illegible]
ブロック数	未定 / 対象年齢 未定	システム対応	[illegible]
その他	Xbox Live専用		

オンライン対戦ならではの各種メニュー画面を見る

今回公開された画面写真の中で、もっとも興味深いのがメニューまわりの画面だ。どの画面をとっても、前作で好評だった"戦争モノ"の雰囲気を漂わせていて、これから戦場へとおもむくプレイヤーの心境を盛り上げるデザインとなっているのがうれしい。細かな点だが、画面にボタンを示すアイコンが表示されていることから、メニュー部分は通常のコントローラーでも操作可能な模様だ。



パイロット登録

➡プレーヤーの分身となるパイロットを登録。年齢によって称号（写真は18歳の学徒兵）が変化するといった仕掛けが用意されている。

ミッション開始に向けメンバーをつのる

オンライン対戦専用ゲームであるだけに、ミッションを開始するにあたって、まず必要となるのが参加するメンバーをつのることだ。

プレイヤーは、参加したいミッションを選択し、両軍のメンバーが集まるセッションに参加。そこから、チームごとのブリーフィングを経ると、いよいよミッション開始……という流れになっている。



セッション

⬅ミッションに参加する全プレイヤーが集うセッション画面。ここでは全員がボイスチャットで会話できる。また、自分以外のパイロットの戦績も閲覧可能。どの人物が強敵で、誰が頼りになる味方なのかが一目瞭然というわけだ。

ブリーフィング

➡参加メンバーが決定したらブリーフィングルームへと移動。ここでは味方チームのメンバーだけとなるので、ミッションへ向けて作戦をじっくりと練ることができる。背後には、これから始まるミッションのマップも表示されている。



より臨場感を増した戦闘シーン

前作で"油と硝煙の匂い"をコンセプトに構築され、大人のプレイヤーからの賞賛を浴びた、リアル志向のゲーム画面。それは本作でも変わらず、それどころかさらに磨きがかけられている。画面写真からわかるように、VTの質感を筆頭にフィールド上のオブジェクト、炎や土煙など自然物の質感がグレードアップしている。さらにリアリティーを増したグラフィックは、プレイヤーを(架空にして未来の)戦場へと引き込むことだろう。また、勘のいい読者なら気づいただろうが、写真では通常なら同じ軍勢どうしであるはずのVTが、戦火を交えている。そう、本作ではVTを鹵獲(ろかく)されることで、自軍製のVTと戦う場面がありえるのだ。ふだんは肩を並べる僚機が、敵として襲い掛かってくる局面は、いかなる感覚をもたらすのだろうか。

スカーフェイス × ボルテクス





⬅⬆鹵獲したボルテクスを操縦する環太平洋機構のパイロット。そこへ突如どこからか砲弾が着弾(左)。攻撃を仕掛けてきたのは、ビルの陰でアンブッシュ(待ち伏せ)していたスカーフェイス。スナイパーライフルの照準が、敵を発見できないままうろたえるボルテクスを捕らえる(右)。

ファルシオン × ディサイダー

➡環太平洋側のディサイダーの前に、突如出現したファルシオン。自軍VTどうしの戦闘に戸惑いつつも敵は待ってくれない。



⬇ファルシオンの機動性の高さに翻弄されるディサイダー。このまま敗れるのか!?



自軍VTどうしの激突もありえる!?



⬆しかしディサイダーが放った315mm滑腔砲がファルシオンの脚部を直撃。右足が吹き飛ぶ!!



⬅右足を失い姿勢を崩していくファルシオン。やがて内部から爆発が始まり、装甲板が吹き飛んでいく。

ミッションによるフィールドの違い

前号で触れられていたミッションによる作戦目的の違いを示す、新たな写真がこれだ。空港で離陸準備中の輸送機を護衛しているディサイダーの様子がわかるだろうか? この輸送機を破壊されると、戦略ポイントが減ってしまう。



VTの配備請求や選択を行う

前作ではワイヤーフレームでの簡素な表示でしかなかったVTのセットアップ画面。だが本作では、立派なガレージとして生まれ変わり、よりパーソナルな思い入れがもてるものとなっている。ここでは、VTの配備請求や兵装の変更、さらには塗装のカスタマイズなどが可能。出撃にそなえ、自分のVTに磨きをかけておこう。



➡よりビジュアライズされた兵装選択画面。重量制限を気にしながら兵装を選んでいく点は前作同様だ。

兵装選択



機体配備

⬅ガレージ内部でVTの配備請求をしている場面。VTごとに請求ポイントやコストは異なる。選択中のVTの解説が、画面下側に表示されている点にも注目。

機体選択

➡機体と兵装の選択を行う画面。複数の機体をあらかじめ登録でき、スピーディーな進行が可能となっている。兵装も推奨パターンが用意されているようだ。



キャンペーンマップにも変化が

1週間単位で変動する両軍の勢力を示すキャンペーンマップ。この最新画面では、ヘックスで構成された全体像は変わらないが、時間経過やメニューが追加されるなど、以前のものから細部に変化が見られる。"司令部"や"中立地帯"など、気になる項目も……!!





TEAM SONIC チーム ソニック
数多の冒険をともにしたソニック、テイルス、ナックルズの主人公チーム。目にも止まらぬハイスピードアクションが自慢だ。



世界を旅するソニックのもとに訪れた、親友のテイルスとナックルズ。再会の喜びもつかの間、ふたりはソニックにある手紙を見せる。それは世界制服をたくらむDr.エッグマンからの挑戦状だった。



↑メンバーふたりの後押しによって発動する超加速技。敵をまとめて弾き飛ばせ！

↓ローリング状態のメンバーを、敵や仕掛けに向けて叩きつける強烈なジャンプ攻撃。





↑メンバーを敵に蹴りつけ、回転による摩擦で発生した電気の力で敵を痺れさせる。

ソニックヒーローズ™

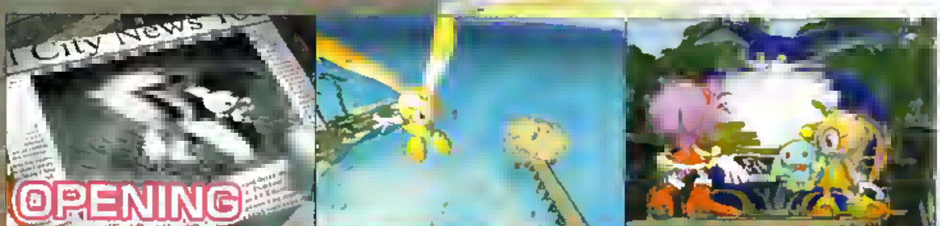
4チームのオープニングとチームアクションを大公開！

魅せろ、超音速のチームワーク！ 3人1組でチームを組んで競う華麗なる冒険。今回はチーム結成の理由を物語るCGオープニングと、メンバーの特技を生かしたチームアクションを紹介！

タイトル	ソニックヒーローズ		
発売元	セガ	ジャンル	ハイスピードチームアクション
発売日	2003年12月発売予定	価格	予価6980円（税別）
開発	ソニックチーム	制作者	プロデューサー 中裕司
ブロック数	未定	対象年齢 全年齢	システム対応 未定
その他			



TEAM ROSE チーム ローズ
大好きなソニックを捜して旅をするエミーとその仲間たち。のほほんとしたキャラからも[illegible]よって、[illegible]者向[illegible]のチーム。



きっかけはある日の新聞。エミーは1ヵ月も音信不通のソニックを、ビッグはカエルくんを、そしてクリームはチーズの双子の兄弟ショコラを同じ写真で発見！ さっそく彼らは友だち捜しの旅に出る。



↑エミーといえばピコピコハンマー！ 空中で回転させて敵を巻き込む竜巻を発生。

↓真下にいる敵や障害物をペチャンコに。さらにこのままジャンプもできるぞ。

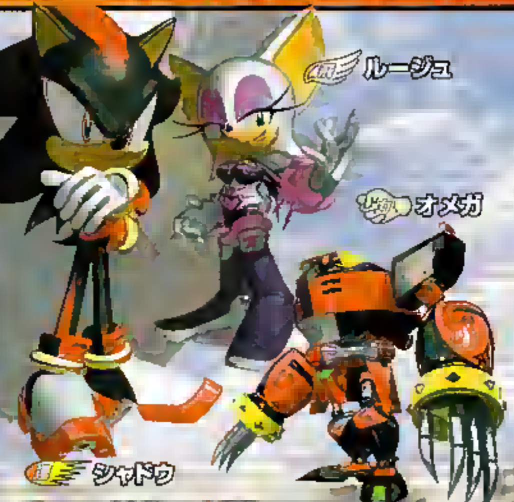




↑クリームの親友チーズが、攻撃やアイテム集めに大活躍！



宝石を求めて世界を飛びまわっていたルージュは、Dr.エッグマンの基地で記憶の一部を失ったシャドウを発見。同じくエッグマンに封印され復讐を誓うオメガとともに、新生ダークヒーローチームを組む。



TEAM DARK チーム ダーク

個々の利害は異なるが、エッグマン探索という同じ目的で結成されたダークヒーローチーム。ソニックたちと同等の実力を誇る。

トライアングルジャンプ



↑垂直にそそり立つ壁を連続ジャンプで駆け渡る、スピードタイプならではの技。

オメガランチャー

↓両腕に吸い付けたシャドウとルージュを同時に発射するオメガのジャンプ攻撃。



サンダーシュート



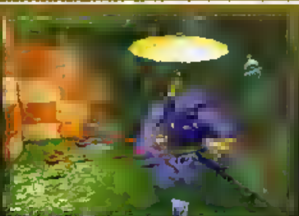
↑メンバーをボール状にして蹴りつける！高いところの敵を撃墜できる必殺技だ。

フォーメーションをチェンジして最速最強最高のアクションをあやつれ！

3人1組を同時に操る本作。チームメンバーにはスピード、パワー、フライそれぞれ個性があり、リーダーをチェンジすることで、個性を生かしたフォーメーションに自由に切り替えることができる。立ちはだかる地形や障害、そして並み居る敵と戦い抜くためにも、そのときどきに応じた最適なフォーメーションを選ぶことが重要だ！

CHECK まずはチュートリアルでチームアクションをマスター！

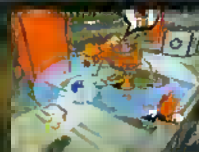
冒険に旅立つまえに、まずはチュートリアルでフォーメーションとチームアクションをマスター。シリーズおなじみのオモチャオが音声で指導してくれるぞ！



↑おなじみのかわいいオモチャオが先生なのだ。

スピード・フォーメーション

リーダーを先頭に一直線に隊列を組んで超高速で疾走！　これまでのシリーズを超えたハイスピードアクションが楽しめるのだ。



↑超音速でフィールドを縦横無尽に駆け抜けろ！

パワー・フォーメーション

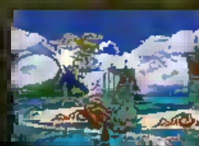
横一列に併走し、強力な連続攻撃を叩きこめる戦闘型のフォーメーション。広範囲にわたって攻撃アクションをくり出せる利点も！



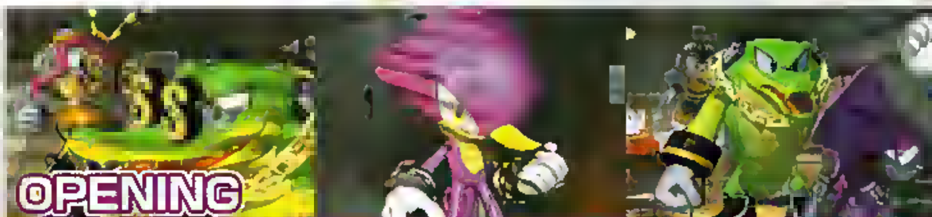
↑スピードは犠牲になるが、圧倒的なパワーで敵を粉砕！

フライ・フォーメーション

飛行タイプのリーダーにメンバーがぶら下がるスタイル。不安定にも見えるが、高所や足場のない場所をクリアーするためには必須。



↑飛行に加えて、遠距離攻撃用のアクションも豊富！



ベクター、チャーミー、そしてエスピオが営むカオティクス探偵事務所に1件の依頼が……。なにやら怪しげな内容だが、成功すれば望みどおりの報酬がもらえるらしい。こんなチャンスを断わる手はない！



TEAM CHAOTIX チーム カオティクス

1985年に発売された32X用ソフト「カオティクス」のメンバーで結成。報酬次第でどんな危険な依頼も受ける、探偵たちの実力はいかに？

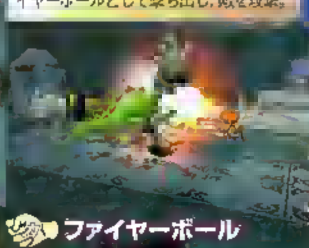
木の葉隠れの術



↑透明になって、敵に気付かれずに忍び寄るエスピオのオリジナルアクション。

ファイヤーボール

↓大きな口でメンバーを飲み込み、ファイヤーボールとして撃ち出し、敵を攻撃。



サンダーシュート



↑飛行タイプのチャーミーの得意技。必殺の電撃シュートで遠くの敵を痺れさせる。

特報 XSPECIAL

segaGT Online

オフラインのゲームモードと日本をモチーフとした新コース紹介!

発売まであと1ヵ月となった『segaGT Online』の全貌が明らかになってきた! 今回は、前作以上に充実しているオフラインモードについて紹介していこう!

タイトル	セガジーティーオンライン		
発売元	セガ	ジャンル	ドライビングカーライフシミュレーション
発売日	10月30日発売予定	価格	6980円(税別)
開発	ワウ エンターテイメント	製作者	—
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch / HDTV		
その他	システムリンクケーブル対応(6人同時プレイ可能)、Xbox Liveでのプレイ時は12人同時プレイ可能		

Xbox Liveだけじゃない! 充実のオフラインモード!

新たに加わったオンラインモードにより、世界中の『segaGT』ファンといっしょにレースを楽しめるということで注目を集めているが、オフラインモードも負けてはいない。新たなモードで進化を遂げているぞ!

今回紹介するオフラインモードは、イベントでクルマをゲットしていく"ギャザリングモード"をベースに、さらなるクルマの操作技術の向上が図れる"ジムカーナモード"、時間制限のプレッシャーを受けて走ることでメンタルの部分も強化できる"サバイバルモード"、そしてより確実な操作技術の習得を可能にする"タイムサバイバル"が用意されている。

また新規にコースも追加されたので、その紹介もしていこう。

ギャザリングモード GATHERING MODE

写真でわかるとおり、初期の設定では多くのクルマがシークレットになっている。ここに隠されているクルマを集めていくことが目標になる。その集めかたは、モード内に3つ用意されているレースを行うことで可能になる。全部集められるかな?

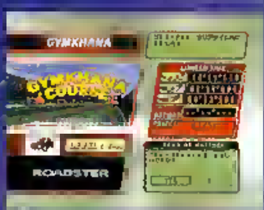


←シルエットになっているクルマ。全部集められる?

ジムカーナ GYMKHANA

前作では、自己の操作技術の向上を目的に存在していた練習モードだが、今作では正式にタイムを争うためのモードとなった。

ポールをすり抜けてタイムを競うが、各車の違いを把握しておかないといいタイムは出せないぞ!

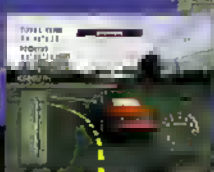


←3つの制限タイムが用意されているのがわかる。



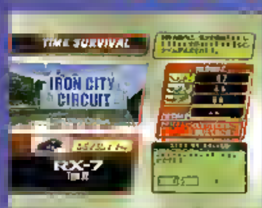
↑クリアーすると新たにクルマが買えるようになる。今回はビートだ。


➡スタートグリッドからコースへ! ロードスターでタイムを競う!


⬅左のコースマップを、路上の誘導ラインを参考にコースを攻める!

タイムサバイバル Time Survival

その名のとおり、できるだけ長い時間コースを走っていられるか、というモードだ。コース上に設置されているチェックポイントを、制限時間内に通過するとタイムが増えていく。チェックポイントをノルマ数通過することができるか?



←RX-7でタイムサバイバルに挑む! 結果はいかに?


➡順調にスタートして高速コーナーから第1チェックポイントへ



↑第2チェックポイント通過! まだあわてるような残りタイムではない?

テクニカルテスト Technical Test

壁接触やコースアウトなどのミスをすると減点ゲージが減り、これがゼロにならないようにゴールするという、シビアな走行を要求されるモードだ。ぶつかってはいけない……というプレッシャーに打ち勝つことができれば一人前だろう。早期に技術アップしたい人にオススメのモードとも言える。


↑加速をしてスタートポイントへ。テクニカルテストモードをスタートだ!


⬇壁に接触! 右にある減点ゲージがググーッと減る! 気をつけよう!



↑ビハインドビューで走るとクルマの挙動の把握がしやすいぞ。



⬇がんばったがクリアーならず……。再びトライする?

伝統、伝説、血統……

歴史に名を残す名車が走り出す!

今作も開発者のこだわりから選び抜かれた名車が多く存在する。その選び抜かれた名車15台を紹介しよう。

BENZ SSK



←レースでは圧勝を記録したF・ポルシェの設計の市販レーサー。

JAGUAR D Type



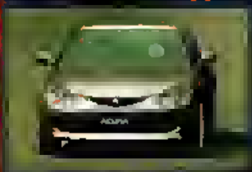
←ル・マン3連覇を達成した、1950年代最高のル・マンカー。

Mustang Mach 1



←好みのオーダーも可能のマスタング初のスポーツグレード。

ACURA PSX Type S



←アメリカでインテグラタイプRに相当するのがこの車だ。

BENZ W25 SILVER ARROW



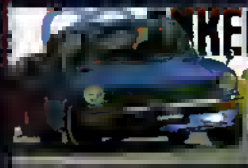
←M社のシルバーアローはこのクルマの塗装剥がしが発祥!

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION III



←WRCで勝つために三菱が製造したランサーエボの3代目。

NISSAN FAIRLADY 240Z



←当初はフェアレディZの輸出専用モデルとして登場した車。

Alfa Tipo B P3



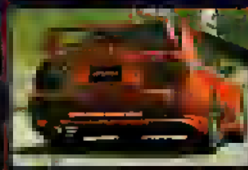
←デビューの年に全勝優勝したアルファロメオのGPマシン。

BUGATTI Type59



←最高のデザインを持つブガッティの最後を飾ったGPカー。

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VI TM



←トミ・マキネンの偉業を記念して登場したランエボVI改良版。

SUBARU IMPREZA Sti Version (03)



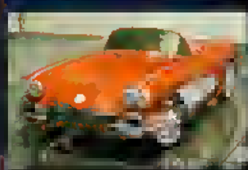
←丸目フェイスから最新モデルの顔つきに変わった今年モデル。

AUTOUNION TypeC STREAM LINER



←最高速度記録挑戦中に突風で激突、大破した悲劇のマシン。

CHEVROLET CORVETTE (C1)



←人気のあったヨーロッパ車に対して作られたアメリカの名車。

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VIII GSR



←今年発売のランサーエボリューションの最新型VIIIも登場!

TOYOTA CELICA GT-FOUR

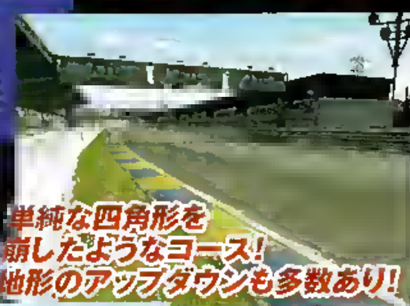


←トヨタのラリーの一時代を築いたセリカのWRC最終モデル。

日本の郊外をイメージした新設コースも完成! イースタン・ブリーズ・サーキット Eastern Breeze Circuit

海外では高価&高性能なクルマが、日本では手軽に買えるようになった時代。となればその性能を味わいたくなるのは当然のこと。そんな時代背景に支えられて作られたのが、このサーキット……という設定だ。

コースレイアウトはほぼ四角形。コース幅は15メートルもあり、初心者も走りやすい設計となっている。



←メインストレートを観客席側からピット方向に見る。ここから最高速に挑む─



↑コースをやや上から望む。多少高低差があるのがこれからわかるだろう。

↓コース幅の広さがよくわかる。その幅の使いかたが速さへの追求となる。





↑メインストレートへ伸びる最後の右コーナー。エスケープゾーンもかなり広く作られている。その後方には巨大な風力発電用の風車が並ぶ。



→コースにはS字コーナーのテクニカルな部分も。



←ゆるいコーナーでは、ライン取りを悩むことも……。



↑コースには多くの構築物が存在する。それを活用することでコーナーへの進入のタイミングを作り、タイムアップを目指していこう。



身の毛もよだつ恐怖のアトラクションを公開!

ILLBLEED イルブリード



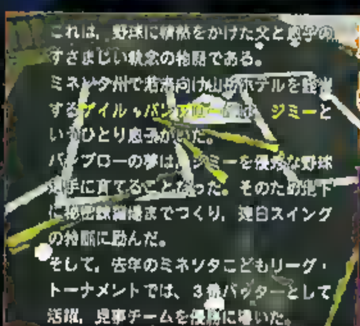
タイトル	イルブリード		
発売元	クールクール(販売元:セガ)	ジャンル	バーチャル・ホラーランド・アドベンチャー
発売日	発売日未定	価格	価格未定
開発	クールネットエンターテイメント	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢 全年齢	システム対応
その他			

お化け屋敷イルブリードで楽しめるアトラクションの中から序盤のひとつをピックアップ。その恐怖満点の見どころを紹介する。

"死を呼ぶホームラン"の見どころをシステムとともにチェック

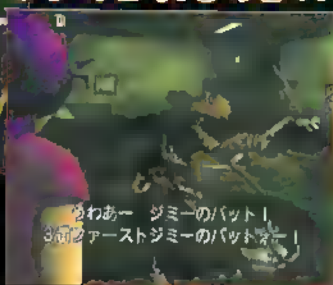


野球選手にするつもりの息子を殺され、復讐に燃える男。今回紹介する"死を呼ぶホームラン"は、そんな男が経営するホテルが舞台のアトラクション。謎を解きながら進み、その男の怒りをしずめることが目的だ。最初に体験するアトラクションだが、薄気味悪い舞台や追いかけてくる不気味な男など、恐怖度はかなり高いものになっているぞ。



⬆アトラクションには詳細なストーリーが用意されている。これも見どころのひとつ。

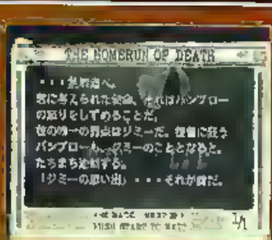
息子を殺された男の怒りをしずめられるのか!?



➡この不気味な容姿の人物が、息子を殺され怒り狂う男。火炎放射器で襲ってくるぞ!

クリアー条件とは……?

アトラクションには、それぞれ制限時間や必要な残り体力といったクリアー条件が細かく設定されている。いくら謎をきちんと解き、最終目的地であるゴールにたどりついたとしても、条件を満たしていなければクリアーすることはできないのだ。



⬆謎を解くためのヒントが少ない。そのため、時間との勝負になる。

ホテル外 ホラーモニターを捜し出せ!

アトラクション内には、いたるところにトラップが仕掛けられている。トラップに引っかかり続けると体力が減ってゲームオーバーになるので、まずはトラップ回避に必要なホラーモニターを捜すこと。



⬆ホラーモニターを見つけるのが最初の目的。これがないと、クリアーはほぼ無理だ。

⬇画面上部の4感センサーが反応する場所には、何かある。ホラーモニターの出番!!



イルブリチェック!! ホラーモニターでトラップを回避

怪しい場所をホラーモニターでチェックし、そこにトラップがあれば解除できる。ただし、使うにはアドレナリンが必要。チェックした場所にトラップがない場合もあるので、むやみにチェックすると、アドレナリン不足で使えなくなるなんてことも……。

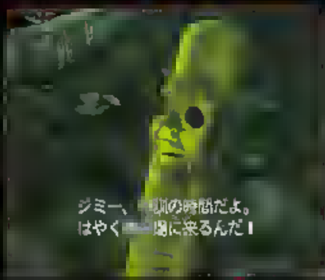




⬅チェックした場所にトラップがあった場合はトラップが解除され、さらにアドレナリンが少し回復する。

中庭 謎のバットを発見!

ホテル外で手に入れたホラーモニターを使い、トラップを解除しつつ、ホテルの奥へ奥へ進むと、薄暗い中庭にたどりついた。ここまでにも回復アイテムなどが落ちていたので、アイテムはないかと怪しそうな植木の根元や噴水などを調べていたら、妙なバットを発見。武器として使えるかと思っていたら、バットに不気味な顔が浮かび上がり、なにか話しかけてきた!! 気持ち悪い……。



⬆バットから、いきなり不気味な顔が。武器として使えるが、持っていたくない!?

イルブリチェック!! アイテムがないと……

アイテムの中には、謎を解くために必要不可欠なものも存在する。手に入れていないと先に進めなくなる場合もあるので、アイテム探索は重要。怪しい場所はトラップを恐れずチェックする必要がある。



⬅アイテムのある場所を確認できる、便利なアイテムも存在する。

寝室 殺人鬼が襲ってきた!

中庭から再度建物の中に入り、少し進むと寝室へ。トラップを確実に解除しながら進むが、いきなり敵が現れてバトルに突入。ホラーモニターでチェックを入れていたので、すぐに戦闘態勢をとれたが、容赦なく襲ってくる。武器となるのは無気味なバットで、敵はふたり。勝算は?



真剣勝負!! 油断したらやられる……

⬅敵の攻撃は超強力! 敵によっては数発で地獄行きになることも。ただ攻撃するだけではなく、回避行動もしっかりと行って戦うのだ。

イルブリチェック!! 逃げるが勝ちの場合もある

バトル中はアイテムを使うことができず、体力などの回復が一切できない。そのため、やられると思ったら逃げるのも手。フィールドのHと書かれた脱出ポイントに行き、ボタンを連打するとヘリからハシゴが降りてくるので、それに捕まって脱出するべし。

➡脱出ポイントで連打すると、ハシゴが降りてくる。





なぜか ヘリが出現!!

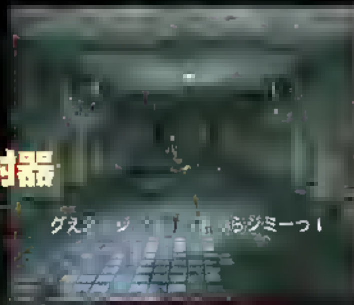
⬅ハシゴがある程度降りて来たら捕まり、脱出!

球場 ホームランを打ったら……

ここで息子を特訓していたと思われる、球場のような場所にたどり着く。そこには野球で取ったと思われる賞状やトロフィーの数々が並べられていた。そして、いきなり飛んでくるボール。それを打ち返すと、復讐に燃える男・バンブローが登場。息子を返せと、火炎放射器片手に襲いかかってきた。逃げろ～!!

バンブローの容赦なしの火炎放射器





⬆主人公よりさきにイルブリードに行き、行方不明になっていたケヴィンを発見。バンブローにひきずられているが、大丈夫!?

⬅ケヴィンを助けるために、バンブローと戦うことに。火炎放射器対バット。どう考えても勝ち目はなさそうに思えるが……。

イルブリチェック!! 仲間を救出する

アトラクション内で、行方不明になっていた仲間を助けると、つぎのアトラクションから使えるようになる。仲間はそれぞれ得意な能力が異なるので、ぜひとも助けて攻略に役立てたい。



海 巨大化した! 勝ち目なし?

バンブローの怒りをしずめるはずが、倒してしまった……。とにかくあとはゴールを目指すだけと気を取り直して進むが、そこには超巨大バンブローが待ち受けていた。攻撃が当たらないうえ、数発で瀕死になるほどバンブローの攻撃は超強力。ひたすら逃げることに。すると、小屋を発見。その小屋の中では男が何かを操縦していた。これは!?



⬅軽く10メートル以上はある巨大バンブロー。体力を表すゲージ(画面上の赤いゲージ)に無限大とある。倒せないってこと?

⬇どうやらこの男が巨大バンブローを操縦しているみたいだ。ということは、バンブローを止めるには、この男を倒せば……。



何かを操縦している男を発見 ゴールするには、この男を!?



ひとつの物語が3つの世界を結ぶ 心温まる恋愛アドベンチャー

青い涙 —あおいなみだ—

3つの異なる世界をつなぐことで、重厚なストーリーが奏でられる『青い涙』。今回は、第1部にあたる夢幻編をより深く紹介。さらに開発者コメントもお届けする。

タイトル	アオイナミダ		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛アドベンチャー
発売日	未定	価格	8800円(税別)
開発	パンサーソフトウェア		
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch		
その他			

時代を越えて結ばれる7つの切ない物語



運命の歯車が回り始める……

7人のヒロインとの心温まる交流が描かれる『青い涙』。物語は三部構成からなり、夢幻編→回想編→現代編と異なる時間軸のエピソードの積み重ねにより、全貌が明かされる。ゲームはテキストベースで進行し、選択肢で展開が変化するマルチシナリオを採用しているのだ。





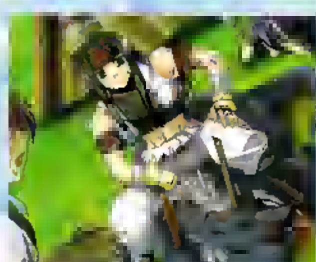
↑➡メインヒロインのマナ(右)と温泉を経営しているユリ(上)。テキストを読み進めることでストーリーが進行する(画面はいずれもPC版のもの)。

藤原マナ

主人公である勇介の幼馴染であり、小さいころからずっと彼の世話をしている。料理の腕前もなかなかのよう。

"生まれ変わり"が物語をつなげる

三部構成の本作を貫くキーワードは"輪廻転生"。夢幻編の登場人物の多くが、回想編では前世の存在として登場する。時を越え、立場を変え、それぞれの人間関係が描かれる。



↑勇介は、第2部の回想編では最強の狩人のマノとして登場。ちなみに回想編では、マノの育ての親であるミルカが主人公となる。

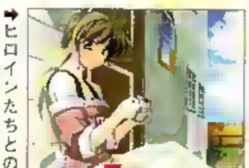
『青い涙』に込められた意味は?

いわくありげなタイトル『青い涙』に込められた意味は? 開発者によると「主人公にかかっている魔法が解けた証拠」とのこと。真のエンディングを見ると、そのギモンがすべて氷解するらしいのだが……。タイトルの意味が解けるのは、クリアーまで待つしかない!?

3部構成により変化するストーリー

異なる3つの時代&世界を舞台にして物語が展開される本作。ここでは、そのおおまかな展開を紹介していこう。

夢幻編 一見現代と変わらないが、微妙に異なる"夢幻"という町が舞台。勇介と7人のヒロインたちとの日々が描かれる。



➡ヒロインたちとの日々は長くは続かない。

回想編 舞台は、古代日本を思わせる殺伐とした戦乱の世界。ふたつの国が争う狭間で翻弄される人々が描かれる。

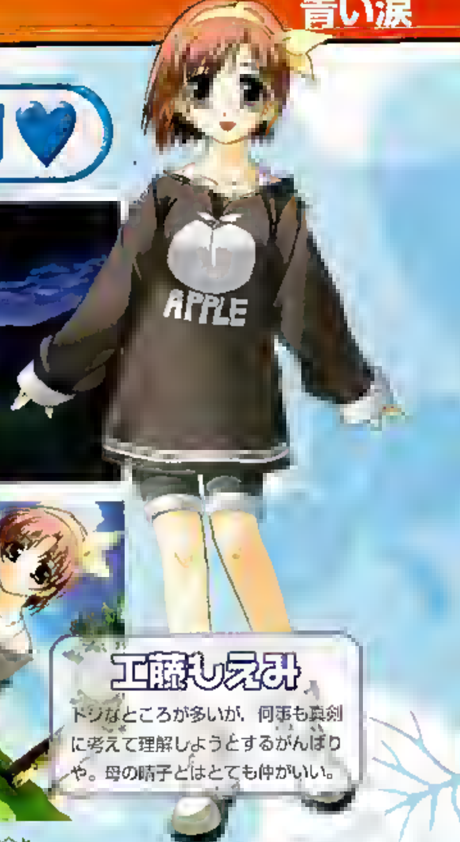


➡ファンタジックな仕掛けも施されている。

現代編 いまと変わらぬ現代が舞台。冒頭は、勇介の東京での生活が描かれるが……。ここですべての謎が明かされる。

日常ならぬ日常が舞台の夢幻編

本作の導入部となる夢幻編は、勇介と7人のヒロインたちとの顛末が描かれた恋愛ストーリー。幼いころ親に捨てられた勇介は、マナに拾われて育つが……。静かなはじまりは一転、思いもよらぬ展開を見せる。そして、"夢幻"という町の思わぬ秘密が明らかになる。





➡月明かりにポツンと立つマナ。何か不吉な雰囲気を漂わせているが……。



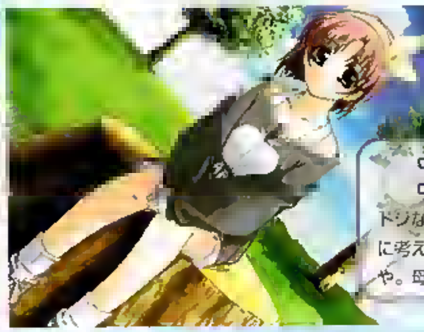
マナとの幸せな日々……

⬅小さいころから勇介を育ててくれたマナ。彼女といっしょにいられることを、勇介は心から願っている。



➡勇介の夢に現れる謎の少女。いまの生活を疑うことを勇介に忠告する。そして、ついには現実にも登場し……。

この少女は誰なのか？



⬆勇介の隣りの家に住んでいるもえみ。勇介との散歩のひとコマ？ ふたりの関係が気になる。

工藤しえみ

ドジなところが多いが、何事も真剣に考えて理解しようとするがんばりや。母の晴子とはとても仲がいい。



⬆おしゃべりが大好きなさえか。勇介と食事をしながらの会話はとても楽しそうだ。

夢幻編の世界観

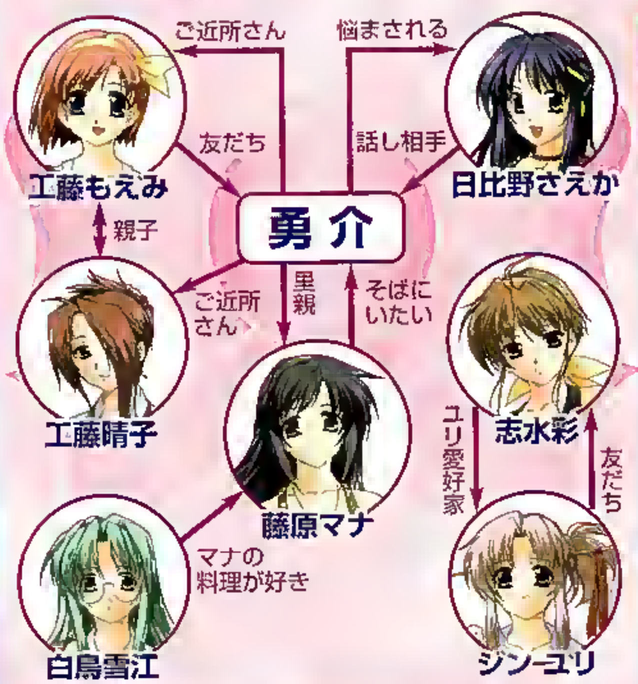
夢幻編の舞台は、一見いまの世界と何ら変わらない町"夢幻"。湖や森といった豊かな自然が住み心地のよさをうかがわせるが、次第に幻想的な部分が明らかになり……。



➡勇介とマナがいっしょに暮らしている一軒家。

夢幻編キャラクター相関図

7人のヒロインたちの関係を相関図にして紹介。これを見れば、彼女たちのつながりを知ることができるぞ。



「青い涙」の気になる点を開発元である韓国のCDPAに直撃！

――3部構成にした理由は？

「3つの世界を順番にプレイすることで、当初は真実だと思われたことが、つぎには疑わしくなったりします。そうして、"何が真実で何が虚構なのか？"という揺らめきを表現したかったのです」

――7人のヒロインには、それぞれどのような展開が？

「7人のうち晴子ともえみ、ユリと彩がひとつの物語になりますので、全部で5つのストーリーに分岐します。どのシナリオを選択するかによって、第2部以降の展開も異なってくるんですよ」

――本作のテーマは？

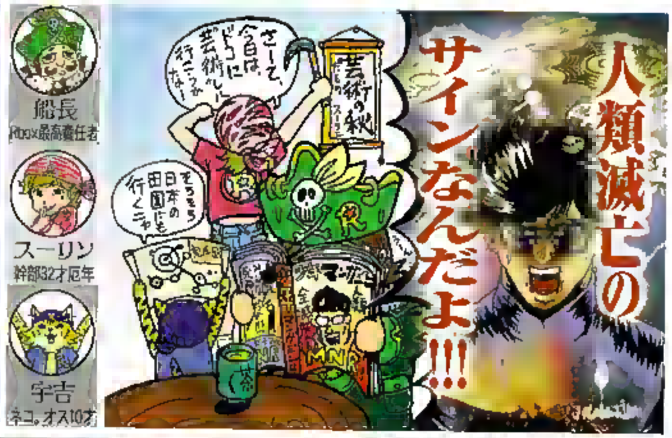
「"情"です。人と人とのつながりと言い換えてもいいかもしれませんが、母と子の情、愛する人との情などを描いています。プレイされる方が、"情"を分かち持っていただけたら、うれしいですね。

ただいま、ゲームデザインの練り直しや、追加要素などに取り組んでいます。発売時期は……来年になってしまうかも(笑)」

読者投稿コーナー

リーダーズボックス RBox

過ごしやすい天気になってきたのでお部屋の模様替えでもしようかと、家具を移動してから早一週間。一向に片づかない本や、不自然に斜めの棚はそのままですが、みなさんのおハガキはきちんと仕分けして楽しく読んでいますよ。



レターコロニー

近年、地球で起こっている超常現象や宇宙人目撃談の半分は自分らの仕業と豪語する3人が送るお便りのコーナー。

世の中、洗濯物の生乾き臭さもひと段落って感じね～(ス)

——薄着のねーちゃんが減ったのはちと寂しいかぎりだがなぁ～(船)

——オイラはそろそろ地球と焼魚が恋しくなってきたニャ～(宇)

●先月号のリーダーズボックスの出始めの「なんだかスカッとしない夏でしたが～」について。バカー！ 東京が涼しいからって冷夏じゃないのよ！ 大阪暑いのよ！ 35度越えた日もけっこうあったのよ！ クキー!!

大阪府　MAZU

——そうだったの？　ごめんなさいね。宇宙は冷夏だったもので(ス)

——おかげさまで、こちらではいまごろ残暑に苦しんでるニャ(宇)

——このまま冬に突入してくれればエアコン代節約できたのにな(船)

●父親といっしょに仕事をしているんですが、ひとつだけ悪い癖が父にあります。それは「あー暑い！」のひと言。そのひと言が僕のやる気を奪います。「暑いんだから、暑いに決まってるだろ！　暑いと言われると余計暑くなるんだよ！」……と心の中で叫びました。その日は、このひと言が5回も出て、耳栓をしながらの仕事でした。親父、癖を直してください、お願いします！

熊本県　仮面トミダー

——暑いと、脳味噌スルーして勝手に言葉が出て来ちゃうからニャ(宇)

——暑いと言うたび、濡れタオルでも差し出してあげなさいよ(船)

——アイスやジュースじゃないところがケチ臭いのよね、船長は(ス)

●ついに新学期がスタート。あれ？ 数学の教科書どこにいった？ 現在捜索中!!

滋賀県　ロック

——心の中で嫌っていると、無意識に遠ざけてしまうものだよニャ(宇)

——「ニンニク！」と叫ぶと、捜し物が出てくるらしいわよ。(ス)

——ハサミに糸を巻き付けながら揺すっておまじないもあったな(船)

●グランドの端のほうに3階建ての新校舎が建ったのですが、F君がそれを見るたびに「あの校舎の3階は俺の店だ！　そしてオレはその店の店長だ！　これから全国的にチェーン店ができる！」と言ってきます。どう対処したらいいのですか……？

広島県　モケスプリング

——成功するには日々のイメージトレーニングが必要不可欠なのよ……ビジネス本の受け売りだけど(ス)

——しかし、なんの店を作るつもりなんだろうニャ……？ (宇)

●みなさんご存じでしたか？　週末の競馬場が携帯ゲーム機のメッカであることを……。お父さんに連れられて来た子供たちが、クールにゲームをプレイする姿がそこここに！

京都府　アルフォンス

——「ほら、緑がいっぱいだろ！」と子供を連れ出したはいいが(船)

——携帯ゲームから目を離さない子供……。ちょっと寂しい？ (ス)

——親の競馬好きのおかげで、熱い対戦を通して毎週友だち増やしてる子もいるかもしれないニャ(宇)

●ゲーセンで某機動戦士の球体マスコットキャラの景品を獲得。見た目は確かに"ハ○"だが、なぜかライターで背面のボタンを押すと耳をパタパタさせ、頭頂部から火を噴く。どこにも○ンライズの文字がないのが気になる毎日です。

岐阜県　米騒動

——もしかしたらホワイトベースの情報を持っているかもしれない(船)

——いや、その○ロは市販されたものだ……って怪しすぎるけど(ス)

——ふたりともそのくらいでやめとかないと、修正するニャ！ (宇)

●最近なぜか家の中で、ゴキブリやクモが大量発生しています。しまいには、ウチのネコが外からトカゲをくわえてきます！　虫、爬虫類嫌いの僕には最悪です！　宇吉も何か捕まえてきたりするんですか？

大阪府　Karakuri

——いつもはかわいい猫ちゃんも、変な物くわえてくると、ホントに悪魔に見えてくるわよね(ス)

——ウチの宇吉は晩ごはんのおかずから全宇宙の指名手配犯まで幅広く捕まえてくるんですよ(船)

——ときどき使いっ走りにされてるような気もするんだけどニャ(宇)

●とある店で、マッチョな外人さんがXbox本体を左手に持ち、右手に『鉄騎』(コントローラー付き)を持ってレジへ歩いていきました。みんなの注目を浴びてました。あれこそXboxの宣伝になるのでは!?

東京都　KAZU

——じつは本当に宣伝活動の最中だったりしてな。店とグルで(船)

——購買心をそそられても、私には一度に持って帰れないかも(ス)

●先日、私の母が「タイタニック」のビデオパッケージを見て「タイタニック」っと英語っぽく言いました。それでも飽き足らず、隣りの『めちゃイケ』のことを「メチャメチャイケテル」っと英語っぽく言いました。ちょっと悲しかったです。

茨城県　雷泣手

——もしかしたらママが変身する前兆かもしれないぞ！　要観察だ(船)

——んなわけないでしょ！　でもナカナカおちゃめなマミーねぇ(ス)

●最近、妹(15才)の少女マンガをこっそり読んでいます。変な先入観があったけどハマリそう。やっぱり固定観念を持ってるといけませんね。

宮城県　NAO

——私も小学生のころから、いまだに『パタリロ！』読んでるわ(ス)

——我が輩は、最終回を迎えるまでもう『ガラスの仮面』は読まないと心に誓った。待つのつらくてな(船)

——ふたりとも『花とゆめ』派だったのか！　オイラにナイショで……(宇)

●弟は小学5年生なのに富士山の存在を知らなかった！　もう僕の手には負えません。

東京都　たつひろ

——小学生のころなんて、半径500メートルくらいのことで頭いっぱいなんだから。そんなもんよ(船)

——自分を基準にするニャ(宇)

——知識といえば、こんなスリリングなおたよりが……(ス)

●毎年秋になると、おばあちゃんが裏の森へ行きキノコを採ってきます。おばあちゃんはキノコの知識がまったくないので、「長年のカン」という言い訳で採ってきます。だから毎年秋はロシアンルーレットです。一度、うちへキノコ鍋を食べにきませんか？

群馬県　みっともない

——うっ、行きたいのはヤマヤマなんだが、なにぶん地球から追放されてる身なもので。いやぁ残念(船)

——長年ご両親も食べてきてるだろうから、きっとキミには毒キノコの免疫ができてると思うニャ(宇)

——というわけで今回はここまで。みんなのお便りが多ければ……(ス)

——いつか地球に帰れるかも！(船)

——暗号や伝書鳩のおたよりはまだ対応してないからニャ～！ (宇)

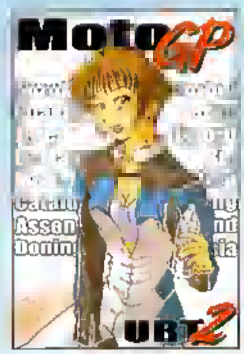
ポイントについて

●[illegible]が採用されるとポイントが加算されます。ポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！ 【優勝：記念トロフィー＋Xbox本体orパイオニアchヘッドホン(どちらか1台)＋お好みソフト2本】、【2位：記念盾＋お好みソフト2本】、【3位：記念盾＋お好みソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【5000ポイント達成：[illegible](内容はそれぞれ異なります)】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただ[illegible]

ギャラクシーイラストコンテスト

500

たま～にイラスト側に消印があって驚くけど、最新技術で消してるから安心してね（ス）



兵庫県　桂月すいか
「MotoGP URT2」で女性ライダーが作れたらこんな感じ？　胸元がセクシー（船）



群馬県　Mikeneko
チーフの肩にちょこんと乗った姿が妙にかわいいコルタナ。透けた体もキレイだニャ（宇）



栃木県　雅月
「真・三國無双」から大喬ちゃん。そのまま少女マンガの表紙になりそうなかわいらしさ！（ス）

今月の一等星

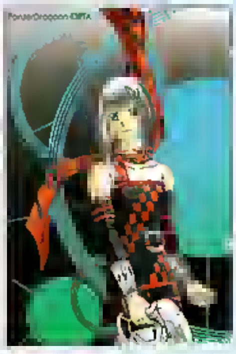
1500



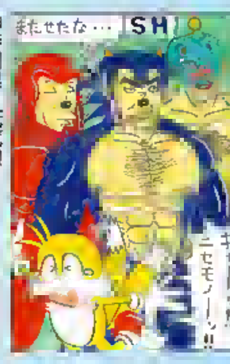
岡山県　イムフィカ
イラストコーナーではまだまだ根強い人気の「JSRF」。色使いといい、キャラクターの見せかたといい、文句なしの一等星！（ス）



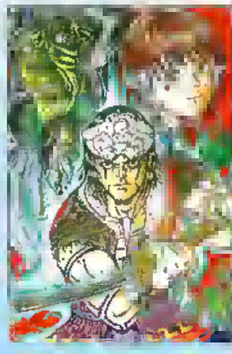
北海道　デールテール
「O・TO・GI」の新作から碓井貞光氏。やたら妖艶だけど、残念ながら男性なんだニャ（宇）



福岡県　兼定和泉
アニメっぽいタッチで不思議と目をひくオルタです。背景にもセンスを感じますねぇ（船）



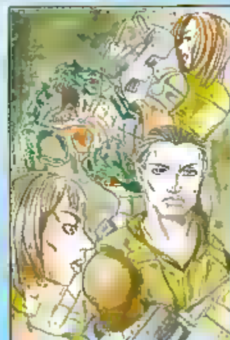
神奈川県　元気娘
しばらく見ないあいだにたくましくなって。チャオが私の記憶とぜんぜん違うのは気のせい？（ス）



大阪府　T・O
細かい描き込みからも、すごい迫力が伝わってくる「魔牙霊」からのひとコマだニャ（宇）



福岡県　Hakase
300時間遊んだ記憶だけで描いたとはすばらしすぎる！　太ももがグッドだね（船）



大阪府　MAZU
「ブルートフォース」からシリアスなイラスト。緊張感のある空気が伝わってきます（ス）

もしもXbox

500

今回のお題は「もしも好きなキャラで違うゲームをプレイできたら？」ですよ。

ソニックで『大乱闘スマッシュブラザーズ』をプレイしたい。そしてソニックvsピカチュウの夢の対戦を実現させる。　大阪府　北野正幸

我が輩もソニックvsマリオが見たい（船）

「HALO」を『クレイジータクシー』のAXELでコブナントを無視して突っ走る！　最後はチーフをお客として飛行艇までお届け！　福岡県　えとち～

ちょっとしたサファリパーク感覚かもニャ（宇）

ハヤブサで『ヒットマン』をプレイしたい！　天井に張り付いたり、吹き矢でプスっと暗殺！　これぞジャパニーズヒットマン。高知県　GAMES BOND

ナイス！　忍者の暗殺術は数多いからね～（ス）

次回は、米騒動さんからのお題「もしもあるキャラとあるキャラが合体したら？」でよろしく（船）

Rbox駆け込み宇宙センター

500

お悩み、グチ、マイナスのエネルギーをココにぶつけよう！　相談料無料。

●デパートのエレベーターに乗っていたときのこと。買い物帰りらしき4、5人のおばさんが仲良く乗ってきた。すでにかなりの人数乗っていたのでブザーが鳴った。すると、その中のひとりがドア付近にいた俺を「ジーッ」と見てるではないか！　違う！　俺ではない！　俺は至って標準だ！　とは言えずプレッシャーに負けて降りてしまいました。ドアが閉まるときの、あのおばさんの笑顔が忘れられない。大人って怖い。神奈川県　サンキュー肉

――私も昔、電車で寝てたらおばちゃんに叩き起こされて席譲らされたことがあるわ（ス）

――世の中いい大人もいるって。怖いのは一部のおばちゃんだけ……だと思いたい（船）

――同乗してたほかの人たちは、人柱になってくれたキミにきっと感謝してるニャ（宇）

川柳流星群

500

Rboxの中でもひときわ知的な雰囲気を放つこのコーナー。見よう見まねでレッツトライ！

習慣か？　営業トークで　ボイスチャット　岐阜県　米騒動

評●悲しい職業病。仕事につながるといいけどね（ス）

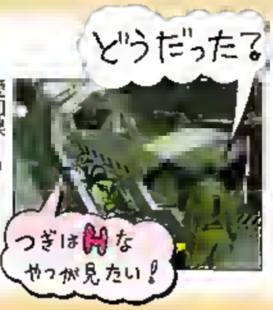
愛猫の　ペットになってる　本体が……　埼玉県　バルブヘッド

評●猫は気持ちいい場所をよく知ってるニャ（宇）

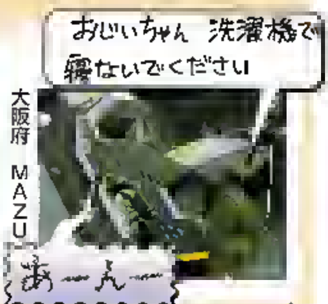
よく耳をすませば

複数の同ネタの中からひとつを採用するときは、ハガキやメールの書きかたが読みやすいほうを優先しています(ス)

愛知県　aj



大阪府　MAZU



宮城県　エクボク



次回のお題は……？

あなたの脚本で、この写真に命を与えてください。メイクドラマ！



今号の講評　今回の最多意見は「日焼けマシーン」と「白雪姫」で白黒分かれました(いまうまいこと言った)。次回もみんなの投稿、楽しみにしてます！

ブラックホール漫画塾

ポイント稼ぎに、わりと狙い目な漫画塾。いつも文字ネタばかりの人も、たまには気分を変えて送ってみては？(船)



●大きいほうが涼しくても、美意識が許さないのニャ(字)

岐阜県　NGM



●女の子はいつだって臨戦態勢なのよね(ス)

東京都　なんだかなー

Xbox開発事業団

現状に甘んじない人たちが集う、なんでも企画コーナー

●Xbox Liveで着メロ＆着声ダウンロードコーナーを設置。ダウンロードしたら、空いてるスロットに携帯電話をつないで転送できる。もちろん試聴あり。　大阪府　ＳＳ

●スクリーンなどに映し出せる投映機を内蔵したXbox。迫力はケタ違い！　高知県 GAMES BOND

●Xboxのハードディスクを使った曲の収録機能は、すばらしいものですが、あまり活用されていません。単独でスピーカーをつけられるようにして、TVを占領することなくオーディオとしても使えるようにすれば、ふつうのオーディオにも負けないと思います。
和歌山県　ウルヴィー

●Xboxにテーブルの足をつけて、テーブル型にする！　イスに座ってお茶でも飲みながらプレイできる！
熊本県　仮面トミダー

●オンラインによる長時間プレイ防止タイマー付きXbox。これならPTA、教育庁推奨、間違いなし！
京都府　アルフォンス

●本体にソーラーパネルをつけ、光の当たるところなら電力を節約できるように。電気代も減り、家計も助かる？　埼玉県　よっしー

●プレイ中のゲームの画面が保存できる機能。Liveで記念撮影をしたり、撮った画像をスクリーンセーバーのように表示したり。カードリーダーを接続してパソコンなどに持っていけるとなおいい。
東京都　冷めたピザ

おもしろ写真投稿コーナー　ガガーリンの目

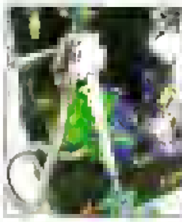
家で、街で、おもしろいものを見つけたらカメラ付き携帯で撮って送ってください！　いまイチバンの穴場ですよ！

岐阜県　NGM



←体育祭の練習でできた、みごとな日焼け！　若い肌だとすぐもとに戻るのよねぇ(ス)

東京都　冷めたピザ



←家電売場に初号機が！　とよく見たら掃除機でした。約8万円が……出せないな(船)

編集部サテライト通信

全Xboxソフトのクリアーに挑戦！　若き新人ライターの戦いの記録。

ブレイブゲーマーへの道 BRAVE GAMER vol.6

8/26　今回は「ESPN Winter XGames Snowboarding 2002」から開始。エディットしたオリジナルのボーダーで世界中を転戦し、賞金をかせいでボードやウェアを購入、評価やランクを上げ、栄光のカリスマボーダーを目指す――というボリュームたっぷりな"スノーボーダーモード"に挑戦……。

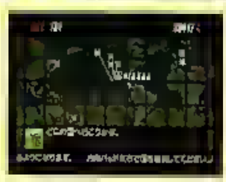
8/30　だいぶ滑りの要領をつかんできました。ステージは北アメリカ大陸を北上中。コースはバリエーションに富んでいて、スノボライフが楽しめそうです。

8/31　舞台はヨーロッパへと移りました。複雑なコースレイアウトを覚えるのが大変そうです。

9/3　雪ばかりで滅入ってきたので、もう1本の並行タイトルを進めることにしました。じつはこれ、いままで黙っていましたが、もう3ヵ月くらいチャレンジし続けています。編集部評としては「おそらく最難関」だそうです。その名は「プロジェクトゴッサム：ワールドストリートレーサー」……。遊んだ人なら、僕の気持ちがわかってくれると思います。

9/10　「ゴッサム」でレベル5まで進みました！　と編集部で報告したら、本誌で記事を担当したNさんに「まだまだ、これから」と一笑されてしまいました。

9/14　「これから」の意味がわかりました……。現在レベル8。ライバルカーが目にも止まらぬ速さで走り去っていきます。ポイントを集めて強いクルマを入手しなければ勝てないようです――と、ここで今回の締切に。初の「クリアーなし」という結果には、言い訳の言葉もないです。来月こそは！(クリアーできるかなぁ……)



←日本でゴールかと思いきやアラスカへ。

ルール

一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ。
一、遊ぶ順番はクジ引きで決定。
一、同時に2本のゲームの並行プレイを許可する(クリアーしたものから、つぎの1本と入れ替え)。

全タイトルクリアーまで　あと 93／106タイトル

募集中コーナーご案内

●[ス]ターコロニー：おたより何でも！　ゆかいな(？)パーソナリティがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテー[マ]あってもなくてもオーケー！！●もしもXbox：「もしも〇〇だったら？」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ！」と[言わ]ずにはいられないグチや不満、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう。

Reader's review

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！
※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

ピストロ・きゅーぴっと2

クロスレビュー平均点 7.3点　読者レビュー平均点 8.0点

攻略できる女の子が多く、いろいろなタイプが存在するため、飽きることなく楽しめる良作。各ヒロインごとのイベントも多く、Xboxオリジナルのキャラクターが登場するのもうれしいポイント。唯一の欠点は、すべてのヒロインを攻略するのに時間がかかることくらいではなかろうか。

埼玉県　バルブヘッド　プレイ時間……42時間

恋愛と探索は物語を盛り上げるための飾りで、本質は経営にあると思う。キャラの見せかたが上手で、恋愛ものにありがちなわざとらしさがなく自然。全体的にセンスよくまとまっています。デートイベントにはミニゲームが欲しかった点、主人公の名前を個人設定できない点などが不満。

福島県　明文字X　プレイ時間……?時間

ミッドタウンマッドネス3

クロスレビュー平均点 8.5点　読者レビュー平均点 8.1点

クルマの操作は軽快で、誰でも簡単に暴走→破壊が楽しめます。パニクる人々を観察したり、名所を巡って観光したりと遊びかたもさまざま。ただ、キャリアモードは制限時間が短く、難度は高め。視点の数が少ないのも欠点。大型車は前が見づらい。特典のゲームデモとおバカなメイキングは◎。

福岡県　走る棺桶　プレイ時間……26時間

簡単な操作でクルマがガンガン動く。操作面は問題なし。また、車種も充実！　キャリアモードもおバカっぷりが効いていておもしろい。ただ、「クレイジータクシー」に慣れていると若干ダイナミックさに欠ける。何よりも残念なのは、街の住人が日本語で話すため、せっかくの雰囲気が……。

東京都　ワッキー　プレイ時間……7時間

レンタヒーローNo.1

クロスレビュー平均点 6.3点　読者レビュー平均点 7.0点

セガファン向けのネタ満載で、マニアックな作品です。さすがに年季を感じるが、黙々と探索してイベントをこなすシンプルなおもしろさは中毒性あり。ベタ移植で改善点や追加がほとんどないのは不満が残るところだが、セガファンでDC版未プレイなら、この機会に遊んでみては？

岐阜県　米騒動　プレイ時間……12時間

アナログ操作に対応していないのは問題だと思ったが、やってみるとけっこうやりやすくて安心。追加されたバトルモードはやりこみ要素が満点で、すごく豪華。DC版を遊んだ人でもハマリます。アクションが好きな人、ヒーローやお笑いが好きな人も楽しんでください。おすすめです。

山口県　ヨシヨシ　プレイ時間……16時間

真・三國無双3

クロスレビュー平均点 8.3点　読者レビュー平均点 9.0点

グラフィックやシステムが一新されて、これぞ「真・三國無双」の真骨頂といった感じ。操作性もよく、各モードも充実していてやり応え十分です。爽快感は前作以上で、ファンはもちろんのこと、初めてプレイする人もやみつきになるくらいおもしろい。ふたり同時プレイは楽しさ倍増です。

岐阜県　三原山卓　プレイ時間……20時間

戦闘妖精 雪風 ～妖精の舞う空～

クロスレビュー平均点 [illegible]　読者レビュー平均点 [illegible]

もともと小説なだけに世界観がよく、CGとアニメが融合したグラフィックもかっこいい。原作に出てくる機体がほとんど使えるのもうれしい。ミッションが単調で派手さが足りなく、VSモードではコックピット画面にできないのが残念。全体的にしっかりした作りなので遊んでもらいたい。

宮城県　エクボク　プレイ時間……13時間

ギャラクシーエンジェル

クロスレビュー平均点 6.5点　読者レビュー平均点 7.0点

好みのアングルで見られる迫力ある宇宙戦闘シーン、しゃべりまくるキャラ数31人は圧巻です。随所に笑える話もあり、最終戦闘の演出は感動的。ただし、前半の話の展開が遅いため、疲れて投げ出しそうになる場合も。少々忍耐も必要な感じです。ゆっくり遊びたい方にオススメ。

東京都　なんだかな～　プレイ時間……35時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従ってプレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・名前(P.N)
③プレイ時間
④レビュー文章
(21文字×6行)
⑤総合評価(1～10点)

投稿のきまり

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には、住所・氏名(ペンネーム)・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき(厚紙)に必ず、②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1MB以内(圧縮はZIPかStuffit形式で)
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG(その場合は低圧縮で)。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は10月14日(火)必着です

はちみつガーデン

その19. みちおちゃん「勝手におばかさん」一ダイナソー・ハンティング編一



http://www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

2003年9月30日現在(総集計まであと6号)

1	MAZU	大阪府	8600p
2	走る棺桶	福岡県	7800p
3	サンキュー肉	神奈川県	6000p
4	元気娘	神奈川県	5800p
5	GAMES BOND	高知県	5500p
	TRICK	福岡県	5500p
7	米騒動	岐阜県	5000p
8	NAO	宮崎県	4600p
9	雪泣手	茨城県	4500p
10	T・O	大阪府	4100p
11	エクボク	宮城県	4000p
	バルブヘッド	埼玉県	4000p
	よっしー	埼玉県	4000p
14	紅月すいか	兵庫県	3900p
	HaKaSe	福岡県	3900p
16	Re:Play	兵庫県	3700p
17	NGM	岐阜県	3500p
	みっともない	群馬県	3500p
19	Valch	広島県	3200p
20	Dr.ひろい	東京都	3100p

大島流 極上ゲームレシピ

Naoto Ohshima GAMERECIPE

文・イラスト
大島直人 Naoto Ohshima
(株)アートゥーン 取締役／ディレクター
「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」ディレクター

最近、絵と文の内容が関係なくなってきている。決して言い訳ではないが、いや？　言い訳かもしれないが、それはそれ、楽しいほうを優先しようと思ってきたのだ。

その15　情報は運もカバーできる

「今日はついてなかったなぁ～」と感じたことはないですか？　たとえば、私が経験したある日のこと。終電間際、まわりには走っている人がちらほら。しかし、のどがとても渇いていたので缶ジュースを買うことを優先。そのあと駅のホームに向かうと、終電車にギリギリ間に合わず……。気を取り直してタクシー乗り場に引き返せば、大行列。最悪と感じながら、並ぶのがイヤなので歩きながらタクシーを捕まえようとするが、捕まらず。けっきょく、隣りの駅に到着。「やった!!　タクシー乗り場には誰も並んでない」と喜んだのも束の間、タクシーがいつまでたっても来ない……。運の悪いことは重なるのだな。

でも、考えてみると、終電車の時間さえ正確に知っていれば、運は悪くはならなかったんだ。運が悪いと感じたことの大半は、情報が不足していただけだったのかも。もちろん、天気予報がはずれて雨に濡れてしまうことや、突然の交通事故のように、情報でカバーできないこともある。しかし、いままで運が悪かったときのことを思い返してほしい。知っていれば対処できたことが、けっこうあるはずだ。

私にとって武器のひとつである情報は、いまはインターネットのおかげで誰でも簡単に手に入る。しかし情報は、ときに間違いや嘘も含んでいたりする。たとえ正しくても、情報は川の流れのように動いているので、賞味期限が切れているかもしれない。情報に乗っからずに、利用するという考えかたをおすすめしたい。そうすると、モノ作りの発想や参考資料などいろいろと有効だし、なによりも、あなたの運がもっとよくなるかも。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。95ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N18 フランス発 Xbox事情

Par Gregoire Hellot



GREG (Gregoire Hellot)
オープンカーでビーチから帰ってきてコラムを書くというのは、かなりいい生活かなと思ったフランス人のゲームライター。今回はニースからのレポート。

TITLE 板垣さんと"どこでもいっしょ"

ある日、マイクロソフトのチャーミングなPR、ナディアから電話がありました。

「来週のX03というヨーロッパでもっとも重要なXbox関係のイベントで、プロデューサーの板垣さんの通訳をやっていただけませんか？」

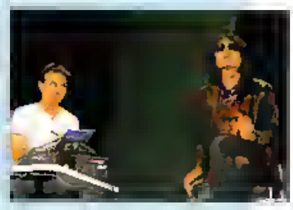
「ああ、もちのロンです！」

というわけで、シャルルド・ゴール空港で、日本から飛んできた板垣さんとテクモの海外セールス担当の堤さんと合流して、ニース行きの飛行機に乗りました。取材で何回も会って、そしてずっとこのコラムを愛読してくれているという板垣さんと再会して僕もうれしかった。1時間半後、飛行機がニースに着きました。さすがはニースの水上空港。着陸のときは、どんなに慣れていても「うぉぉ、着水するんじゃない!?」と思っちゃう。空港の出口で運転手さんが待っていて"Juan Les Pins"というリゾート風な町まで連れてきてくれました。豪華なホテルで荷物を預けてから、ちょっと散歩に出てみた。5分くらい歩くとマイクロソフトのプライベートビーチに着いたので、パーティーの準備を見ていました。50人ぐらいの職人が海岸にレーザー照明を付けたり、デカいスタンドを運んだりしていて、そのときの板垣さんの横顔を眺めていたら「彼も感動してるのかなー」と思ったけれど、ホモだと間違われないようにそのへんで眺めるのをやめました。そのあとは、板垣さんにおいしいパテを食べさせて、昼寝して、夜は米欧の有名ゲームクリエーターと食事。



つぎの日は「NINJA GAIDEN」の発表のリハーサルでしたが、大変なことが発生。板垣さんが日本から持ってきたXboxは電力110V・NTSC形式のビデオ出力。ヨーロッパは220V・PAL形式のビデオシステムなので、ゲームがちゃんと映るまでかなり苦労しました。そして、夜は期待のビーチパーティー。さすが板垣さん、10分も経つと何人かにサインを頼まれてました。そこで、相沢編集長たちとも会ってました。僕はというと、ロンドンのマイクロソフトのビッキーちゃんというかわいくて爽やかなPRにほれた。あのとき板垣さんが「君のキューピッドになってあげるから、まかせて」と言ってくれたけれど、忙しそうなビッキーちゃんの姿はもう二度と見れなかった。キューピッドになって愛の手裏剣を投げる板垣さんの姿が見たかったのになー。

そのつぎはインタビューの日。ヨーロッパ全土から来たライターたちと話し合い、板垣さんも国々の特徴がわかったみたい。血が出るゲームがもともと法律的に禁じられているドイツのライターたちは、『NINJA GAIDEN』を見たら怯えて、質問ひとつ聞かずに立ち去った。逆に、イギリスやフランスのライターたちは久しぶりに血が出るゲームを見て大喜びしてました。イベントの最後に、記者たちが選んだ"ゲーム・オブ・X03"は『NINJA GAIDEN』と発表され、板垣さんが賞をもらい、その後3人でビーチへ逃げて、夜明けまで飲みながら男の話をした。夜になるとオープンカーが迎えに来てくれて、またVIPと豪華な食事。そのあとオープンカーでホテルに帰ると、さすがの板垣さんも疲れて部屋に戻りました。そして僕はいま、ニースの夜空を見ながらこのコラムを書き上げています。ビッキーちゃん、いまごろ何してるのかなー。





テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。私生活では一女一男のよきパパさん（息子さんは本コラムの愛読者!）。



Lecture：03　人間はなぜ遊ぶのだろう？

皆さんは、没頭していたテレビゲームのコントローラーの手を止めて、ふと考えることはないだろうか。自分はどうしてテレビゲームで遊んでいるのだろうか、と。

ゲーム研究にとってもっとも根源的な課題のひとつが、この問いに答えることだ。でも、その答えを見つけるのは意外に難しい。

テレビゲームをプレイすることが現代では代表的な遊びのひとつになっている。僕たちのように仕事でゲームをプレイしている研究者のような人間もいるが、それは例外中の例外である。



人間の生活を大きく分けると、広い意味で、労働・睡眠そして遊びに分けられる（図参照）。労働というのは、社会人だったら仕事、学生だったら勉強のことだ。睡眠は労働や遊びのために生物として絶対に必要な休養である。人間は人生の三分の一を寝ていると言われるほど睡眠は重要な時間だ。そして、労働や睡眠以外の部分がすべて遊びになる。遊びは人生の三大要素のひとつと言っていい。もちろん、人間の遊びはテレビゲームだけではない。映画鑑賞・読書・旅行やスポーツなどの遊びもあれば、囲碁・将棋やパチンコなども遊びである。趣味とかと言うのとほとんど同じ意味だ。

ところで、労働するのは人間だけである。ドイツ人の実業家で社会主義者でもあるフリードリヒ・エンゲルス（Friedrich Engels, 1820-95）は、サルが進化して人間になるために労働が果たした役割を解明した。一方、睡眠や遊びは人間以外の動物にも見られる。サルは一匹でも集団でも遊ぶことが確認されている。しかし、遊びを今日のように高度に発展させた動物は人間だけである。

では、人間はなぜ遊ぶのだろうか。このテーマに最初に正面から取り組んだ研究者が、オランダ人のヨハン・ホイジンガ（Johan Huizinga、1872-1945）である。

彼以前にも心理学や生理学の分野で人間の遊びについて考えた人たちがいる。その人たちの学説は、要約すると「人間による遊びは遊び以外の何ものかのために行われる」としている点で共通していた。つまり、遊びは生物学的なある目的のために行われると言うのだ。それに対して、ホイジンガは遊びそのものを分析する必要を主張した。遊びこそ人間文化そのものと捉えたのだ。ホイジンガは遊びという文化を持つ動物こそ人間であると説いて、生物の種としての人間をホモ・ルーデンス（「遊ぶ人」の意味）と名付けた。人間はなぜ遊ぶのか、ではなく、遊ぶから人間なのだ、というのが彼の考えかただった。エンゲルスが人間の労働を重視したのに対して、ホイジンガは遊びを重視したのである。

課外授業

エンゲルスが書いた「サルが人間になるにあたっての労働の役割」という論文は残念ながら現在では手に入りにくい。ホイジンガは言語学者・歴史学者。代表作『ホモ・ルーデンス』（中公文庫）は必読だ。

Illustration:YUZURIHA Satoshi

旬の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice
エンジェルボイス

Vol.12　Springs（スプリングス）

元気いっぱいの天使たちはゲーム好き！



綾　Springsというのは、もともとフジテレビの深夜番組がきっかけで結成されたユニットなんです。
有希　ユニット名は、視聴者の方から一般公募をして、最終的には番組の司会をしていた、さま～ずさんに決めていただきました。
彩華　Springsには"泉"とか"ばね"という意味があるのですが、さま～ず（夏）にSprings（春）をかけている部分もあるみたいです。
有希　私たちの共通点が"ゲーム好き"ということです（笑）。PS2はお父さんに独占されているので（笑）、いまはスーパーファミコンのゲームを遊んでいます。『美少女戦士セーラームーン』や『クレヨンしんちゃん』とか……。
綾　もったいないことをしていると思うのですが，私は欲しいと思うソフトがあったら，そのために一式を買って、1ハードにつき、ソフト1本ということが多いんです。『名探偵コナン』のためにワンダースワンを買うとか……。いまは、お家よりもゲームセンターで遊ぶことが多いかも。
彩華　みんなの好きなゲームは？　私はなんといっても『クロックタワー』。あの恐怖の雰囲気がたまらないですね。
綾　私はアーケード版『タイムクライシス』かな。最終面までならワンコインで行けますよ（笑）。
有希　どれか1本となると私は決まらないなあ。『ドンキーコング』もいいし、『ダンスダンスレボリューション』も楽しいし……。
彩華　そんな私たちの目標は，紅白歌合戦に出ること！　そのために3人でがんばって歌も踊りも勉強していきたいです。
有希　近い目標としては，バラエティー番組に出る、というのがあるよね。彩華ちゃんと私は、とにかくバラエティー番組が好きで、罰ゲームをやりたい（笑）。そこでどんなリアクションをするか、もう決めているんですよ（笑）。

（左から）吉田有希、平野綾、伊藤彩華による，元気な美少女3人組によるユニット。9月3日には最新シングル"Identified"（税込1100円）を東芝EMIよりリリースするなど絶好調。



←秘蔵映像満載の初DVD"涙にバイニー♥"も好評発売中（税込2100円）。

新曲のキャンペーンやイベントで全国を駆け回っているというSpringsの情報はこちらで⇒http://www.spacecraft.co.jp/springs/
http://www.springsbb.jp

最新情報をチェック！

Xbox Live 情報局

アップデートされたばかりの新機能"Xbox Live Now"と、Xbox Liveの新料金に関する情報をまとめてみた。2ヵ月無料もあることだし、未体験の人はぜひ！



Xbox Liveスタータキット
▶ボイスコミュニケータ
▶『ファンタシースターオンライン エピソード1＆2』
▶『頭脳対戦ライブ』
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中（1月16日発売）／6800円（税別）

Special 1 ››› ついにスタート！ Xbox Live Nowのすべて！

去る7月24日のXbox発表会にて発表されたXbox Live機能拡張だが、その目玉となる"Xbox Live Now"へのアップデートが、9月11日より全世界同時に開始となった。Xbox Liveに接続することで、自動的に更新される。Xbox Liveユーザーのみんなならすでにこの新機能を体験済みだよね。

今回はまず、このXbox Live Nowをじっくりと紹介しよう。まだキミが知らない機能があるかもよ？

Xbox Live Nowへのアップデート方法

Xbox Live Nowへのアップデートは、とくに難しい操作はない。代表的な方法としては、ゲームディスクを入れずに本体を起動し、ダッシュボードの"Xbox Live"を選択、これで自動的に更新が始まる。これまで何度か更新されてきたが、それよりはちょっと時間がかかる。更新が終わったら、Xbox Live Nowをいろいろと操作してみよう。

➡本体を起動、ダッシュボードから"Xbox Live"を選択する。



➡自動的に更新作業が始まる。ここで電源を切らないように。

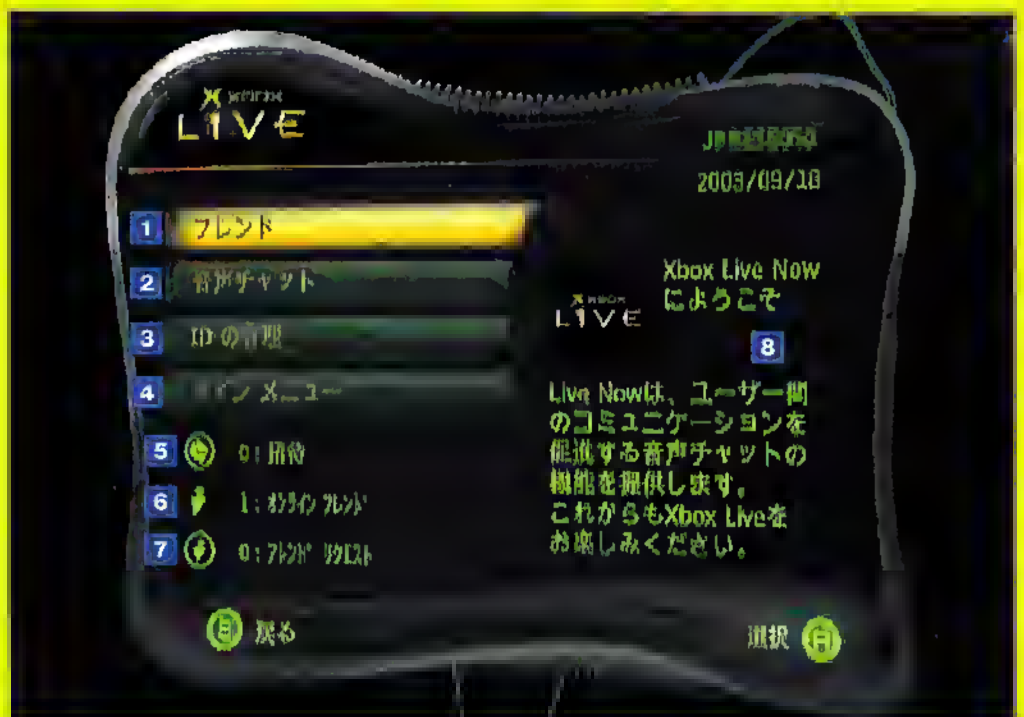


➡更新完了。さっそくXbox Live Nowを見てみよう。



更新完了！

Xbox Live Nowの画面



1 フレンド
フレンドリストの管理を行う。

2 音声チャット
Live Nowでボイスチャットを行う。

3 IDの管理
Xbox LiveのIDの管理を行う。

4 メインメニュー
通常のダッシュボードに戻る。

5 招待
特定のゲームに招待されている数。

6 オンラインフレンド
オンラインにいるフレンドの数。

7 フレンドリクエスト
フレンドへの登録依頼数。

8 メッセージ
Xbox Liveに関するお知らせ。

1 フレンド 登録した友だちリストの管理

ここでは、フレンドの管理を行う。相手のゲーマータグがわかっていれば、ここでフレンドリストへの登録を行うことができる。削除などの設定もここで可能だ。また、ここから相手をボイスチャットに誘うこともできる。



↑フレンドの追加、削除、チャットへの招待ができる。

2 音声チャット ゲームソフトなしでボイチャ！

ここに入ることでボイスチャットを行うことができる。話相手が必要なので、フレンドリストからオンラインの友だちを誘ってみよう。フレンドリストに登録している人どうしのみボイスチャットが可能なので、気楽に話してみよう。最大16人まで可能で、すでにチャットをしているところに自分から入り込んでいくこともできる。

フレンドをチャットに誘う

フレンドリストからボイスチャットに誘いたい人を選び、"チャットへ招待します"を選択すると、相手にリクエストが送られる。相手がゲーム中なら、しばらく待ってみるといいだろう。



↑相手がオフラインでもずっと待っていれば……!?

フレンドにチャットへ誘われる

招待しているフレンドを選択すると、ボイスチャットを受けるかどうかのメニューが開く。チャットをするなら'受ける'を選ぼう。オフラインでも招待は届くので、まずはXbox Live Nowをチェックだね。



↑せっかくだから、どんどんボイチャしてみよう。

みんなの会話に入る

フレンドリストに'チャット中'と表示されたら、その人を選ぶと'フレンドに参加"というメニューが出る。これを選ぶと、その人がチャットしている場所に入ることができるぞ。



↑あとから入室した人をチャットから外す機能もあり。

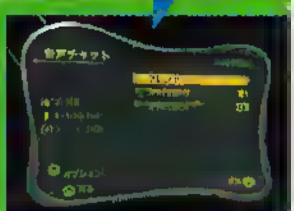
相手の音声をテレビから聞く!!

"音声チャット"中に、Yボタンを押すとオプションメニューが開く。ここで"音声をテレビから出力"を選ぶと、相手の声がテレビから聞こえてくるぞ。この場合、ヘッドセットからの音声はオフになる。





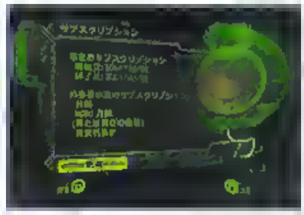
↑"音声チャット"からYボタンでオプションメニューを開く。



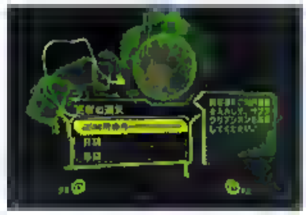
↑テレビからの出力設定している人は、アイコンマークが付くぞ。

3 IDの管理 Xbox Liveの期間継続もココから！

このメニューで重要なのが、'サブスクリプション'だ。IDの有効期限が表示されている。有効期限後はデフォルトで月額680円（税別）クレジットカードに課金されるようになっているが、'更新'から年額4980円（税別）にするか、12ヵ月更新カード（11月20日発売予定）を購入して1年分更新するかを選ぶことができる。



↑現在と、更新後のサブスクリプションを確認できる。



↑'更新'を押すと、次回更新時の支払い方法を変更できる。

4 メインメニュー 通常のダッシュボードへ

Xbox本体の設定画面、ダッシュボードへと移行する。ちなみに、Xbox Live Nowのトップ画面からBボタンを押すとゲーマータグ選択画面になり、さらにBボタンでメインメニューになる。ここの'設定'には、Xbox Live Nowへの更新で新たに増えた項目がある。

ネットワーク設定

いままでは'Xbox Live"項目内にあったが、通常のダッシュボードの"設定"に移動となった。Xbox Liveにつながらないとき、ここを確認する必要がある。



↑特定のモデムやプロバイダの場合、設定する必要があるときも。

自動ログイン

ソフトを何も入れない状態で電源を入れたとき、すぐにXbox Live Nowの画面にしたい場合はここの設定を'はい"にしておく。ログインも自動で行ってくれるぞ。



↑デフォルト設定でここは'はい'になっている。

5 招待

チャットやゲームに招待されている数を表す。何らかの招待を受けている表示が出たら、'フレンド'からリクエストをしているフレンドを選択して、受ける受けないの決定をしよう。

6 オンラインフレンド

いま現在、Xbox Liveに接続しているフレンドの数を表示する。フレンドがオンラインなら、いまどのゲームで遊んでいるのか、それともチャットを楽しんでいるのか、確認してみよう。

7 フレンドリクエスト

フレンドに登録させてください、というリクエストがきている数。これまでXbox Live上で対戦したことのある人や、ゲーマータグを教えた友だちから、フレンドリクエストが届くぞ。

8 メッセージ

Xbox Liveに関するお知らせ、情報が表示される場所がココ。定期的に情報が更新されるようだ。Xbox Live対応タイトルが発売される時期など、その情報がここに表示されそうだね。

Special 2 Xbox Liveの新料金形態をいま一度チェック!

Xbox Liveを始めるには、『Xbox Liveスタータキット』が必要だ。Xboxボイスコミュニケータ、『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』、『頭脳対戦ライブ』、そして12ヵ月分のXbox Live基本サービス利用料が含まれている。そう、Xbox Liveは無料サービスではなく、スタータキットで12ヵ月分支払っており、13ヵ月目からまた新たに料金を支払う必要がある。

また、Xbox Liveに接続して新規ID登録するには『Xbox Liveスタータキット』を購入するしかなかったが、Xbox Live2ヵ月無料キャンペーンでも新規ID登録が可能となった（ただしこれは来年3月いっぱいまで）。

新規登録、更新時の詳しい説明は以下を参照。ちなみに退会するときは、マイクロソフト オンライン サービス サポート（0053-111-5063 8：00～23：00）まで電話すること。

Xbox Live関連アイテム

Xbox Liveスタータキット
■6800円（税別） ■新規ID登録、Xbox Live基本サービス利用料12ヵ月分の更新に使える。
■Xbox Liveボイスコミュニケータ、12ヵ月基本サービス利用料、「ファンタシースターオンライン エピソード1&2」、「頭脳対戦ライブ」同梱

Xbox Live12ヵ月更新カード
■4980円（税別） ■Xbox Live基本サービス12ヵ月分の更新に使える。
■店頭で購入できる

Xbox ボイスコミュニケータ
■3500円（税別） ■スタータキットに同梱されているものと同じ。
■スタータキットを買わず、Xbox Live2ヵ月無料カード（下段囲み参照）で新規登録した人や壊しちゃった人、もう1個ほしい人向け。

新規登録する場合

Xbox Liveを楽しむのに必要なものはいくつかある。ブロードバンド接続環境、クレジットカード、『Xbox Liveスタータキット』などがそれだ。ブロードバンド接続には、パソコンも必要だということも認識しておこう。モデムの設定はパソコンから行うものがほとんどだ。

また、これまでは新規IDを登録するのにスタータキットが必須だったが、これを使わず、しかも登録日から2ヵ月無料で使えるカードが、この秋冬に発売される新作Xbox Live対応ソフトに同梱されることになった（詳しくは下段囲み記事参照）。カードが同梱されていたゲームしか遊べない、というわけではなく、新旧問わずすべてのXbox Live対応タイトルを遊ぶことができる。

ただし、ここでひとつ注意。2ヵ月間無料であっても正式登録であり、クレジットカードは必須である、ということ。また、2ヵ月無料期間が終了すると、更新・退会ともに何もしなければ、クレジットカードから月額680円が課金される。ダッシュボードの"サブスクリプション"で期間を確認できるので、3ヵ月目からどういう方法で課金をするか、それとも退会するかを考えておこう。



↑無料カードで登録しても、「PSO」は別途課金（月額600円）が必要。

新規登録するのに必要なもの
■Xbox LiveスタータキットかXbox Live2ヵ月無料カードのいずれか
■ブロードバンド接続環境 ■クレジットカード（AMEX／JCB／MASTER／VISA）

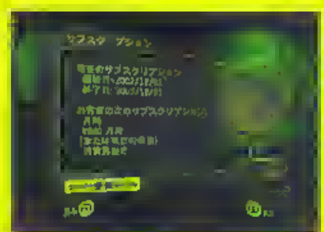
更新する場合

更新における支払い方法は、厳密に言うと4通りある。

まず、クレジットカードから毎月680円課金する方法。更新作業を何もしないとコレになる。月額680円のコースを選択するということも可能だ。12ヵ月分まとめてクレジットカードから支払うこともでき、この場合は年額4980円となっている。12ヵ月間毎月払うよりも3180円もオトクなので、クレジットカードからの課金で問題がなければ、12ヵ月分が手続きも出費も少ない方法だろう。

クレジットカード決済以外の方法で基本サービス利用料を払うこともできる。そのひとつが、11月20日発売予定の『Xbox Live12ヵ月更新カード』だ。『Xbox Liveスタータキット』を新たに購入して更新することもできる。

いずれの場合も、Xbox Live Nowの"IDの管理"にある"サブスクリプション"から"更新"ボタンを押すと、次回更新時の支払方法変更画面になる。ここで支払い方法選択すればオーケーだ。スタータキットや更新カードを購入した場合は"ご利用番号"を選択し、キット（もしくはカード）に書かれている25ケタの利用番号を入力すれば12ヵ月分更新される。



↑Xbox Live Nowから、いつでも現状のサブスクリプションを確認できる。

12ヵ月更新する場合	■Xbox Live12ヵ月更新カードを購入し、利用番号を入力［4980円（税別）］ ■Xbox Liveスタータキットを購入し、利用番号を入力［6800円（税別）］ ■ダッシュボードから更新し、クレジットカードに課金［4980円（税別）］
1ヵ月更新する場合	■ダッシュボードから更新し、クレジットカードに課金［680円（税別）］

Xbox Live 2ヵ月無料カードはどこで入手できるの？

2ヵ月無料カードは、今月号のファミ通Xbox特別付録の「Xbox Live2ヵ月無料キット」に同梱されている。このほか、「ブルートフォース」やXboxワールドコレクションなど、年内発売のXbox Live対応タイトルには積極的に同梱されていくようだ。（パッケージに2ヵ月無料キャンペーンのシールが貼ってある）

このカードは2ヵ月無料キャンペーンとして行っているもので、キャンペーンである以上、終了日が設定されている。2003年10月1日から2004年3月31日まで登録可能だ。また、連続して2ヵ月無料カードを使うことはできないし（2ヵ月無料×2で4ヵ月に、ということはできない）、いまXbox Liveで遊んでいる人が更新するのに使うこともできない。あくまで新規登録時1回だけ使えるのだ。



↑Xbox Liveでのコンテンツダウンロードが予定されている「ブルートフォース」。

今号の付録にも2ヵ月無料カードは入っているぞ！



←Live未登録の人は、とりあえず2カ月無料だけでも試してみては？

New Function ▶▶▶ WebとXbox Liveが連繋！ My Liveサービス開始！

Xbox LiveとXbox公式サイトの連繋が9月よりスタートした。XboxからXbox Liveに入らなくても、パソコンのWeb上でいくつかの項目をチェックできるようになったのだ。それが、このMy Liveだ。Xbox公式サイトのXbox Liveコーナーに"My Live"というコーナーがあるので、まずはそこをチェックしてみよう。

9月16日現在で使うことができるサービスは、フレンドリストとスコアボード参照のふたつとなっている。とくにフレンドリストがパソコン上からもチェックできるようになったのは、すごく便利だね。

このMy Liveを利用するには、Xbox公式サイトのアカウントとゲーマータグをリンクさせる必要がある。以下にその方法を紹介したので、まだMy Liveを利用していないならいますぐチェック！

My Liveでできること

フレンドリストの確認	フレンドリストのオンラインステータスを確認できる
スコアボードの確認	そのゲームのハイスコアランキングを見ることができる
今後の実装予定	MSNメッセンジャーとの連繋などを可能とする。Live Alertなどが計画されている。

サインインまでの流れ


↑Xbox公式サイトの画面右上に"サインイン"とあるので、ここをクリック。


↑初めての場合は.NET Passportの登録作業を行うことになる。


↑メールアドレスと、.NET Passport用のパスワードなどを入力する。

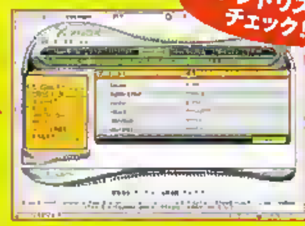

↑登録完了となってサインイン。これでMy Liveが使えるようになる。


↑サインインされていることを確認する(右上に"サインアウト"と表示)。


↑My Liveのフレンドへ。最初はまだゲーマータグとリンクされていない。


↑.NET Passportのアカウントとゲーマータグをリンクさせる。

フレンドリストをチェック！


↑リンク設定をすれば、フレンドリストを表示させることができる。

What's New ▶▶▶ 新しいスタータキットの同梱ソフト判明！

東京ゲームショウにおいて、Xbox Liveの新情報が発表された。まずスタータキットの新バージョンは7月に発売された『MotoGP URT2』が同梱されることに。しばらくは両バージョンとも併売する模様。また、12ヵ月更新カードは11月20日発売であることもアナウンスされた。Xboxボイスコミュニケータは、本号付録やゲームショウで配布された2ヵ月無料カードでXbox Liveを始めた人向けに発売中だ。


↑『MotoGP URT2』はXbox Liveの見本となるようなタイトルと言ってもいい。未プレイならこれを機にぜひ！

Xbox Liveスタータキット『MotoGP URT2 Online Challenge』同梱版

■2003年11月20日発売予定
■6800円(税別)



Xbox Live12ヵ月更新カード

■2003年11月20日発売予定
■4980円(税別)


↑量販店で購入すればお店のポイントも貯まるので、クレジットカードでの更新よりもちょっとお得感があるかも？

Xboxボイスコミュニケータ

■発売中　■3500円(税別)


↑無料カードでXbox Liveを始める人は、ぜひこれも購入したい。ちなみに「N.U.D.E.@」同梱のものでも可。

Xbox Liveのサブスクリプション表示がおかしい？

"サブスクリプション"から契約期間をチェックしてみると、契約期間表示がおかしい人はいなかったかな？　これは一部のユーザーのみに起こる現象のようで、編集部でもベータから参加しているゲーマータグの期間表示をチェックしたら、表示がおかしくなっていた。早速、マイクロソフトへ確認したところ、「ダッシュボードからサブスクリプションの契約期間を表示した場合、正しく表示されない、あるいは誤った日付が表示される場合があります。弊社でも当事象は認識しており、早期解決に向けて対応策を準備しています。ご迷惑をおかけしますが、ご理解とご協力をお願い申し上げます」とのこと。この号が出るころには直っているかな？　とりあえず表示まわりがおかしくしないか、一度確認しておこう。


↑ここの日付表示が正しくない、もしくは誤って表示される場合がある

Tom Clancy's GHOST RECON

戦闘時の基本をマスター キャンペーンのポイントも解説

今回は戦場の醍醐味を味わうために必要なノウハウと、キャンペーンの序盤7ステージまでを攻略。ゲーム中に登場する、モデルガンのプレゼントもお見逃しなく!!

タイトル	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ミリタリーアクション
発売日	発売中（9月25日発売）	価格	6800円（税別）
開発	ユービーアイソフト	制作者	
ブロック数	9ブロック	対象年齢 18歳以上	システム対応 5.1ch
その他	システムリンクケーブル対応（16人同時プレイ可能）、Xbox Liveでプレイ時には16人同時プレイ可能		

TACTICS

兵士の命運を左右する戦場での3つの心得

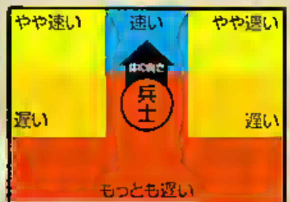
一発の銃弾で勝敗が決まる本作では、移動や攻撃の基本を知り、それをどんな状況でも実践できるように意識することが大事だ。今回は戦闘の基礎中の基礎をレクチャー。一度体に染みこませてしまえば、対CPU戦、Xbox Liveでの対人戦、両方の戦場で生き残る糧となるぞ!

MOVE 姿勢と進行方向をつねに意識

移動で注意すべきは、移動方向による速度の変化。前方向以外の移動だと、極端にスピードが落ちてしまう。そのため、横(後方)に移動したいときは、前移動になるよう体の向きを修正してから進もう。さらに目的地へ急ぐとき以外は姿勢を中腰に保ち、物陰から物陰への移動を心がけておくこと。これで移動中に狙い撃ちされる確率は減るはずだ。



➡止まるときは必ず物陰で。草むらでも泥沼の港だぞ!



移動方向と速度の関係

ATTACK 弾丸を必中させるには、止まって撃て!

リアル指向なゲームだけに、"走りながら銃乱射!"では思うように敵を倒せない本作。ゆえに、攻撃を当てるには一度歩みを止める必要がある。停止すれば、敵に当てた照準が画面中央に収束。その状態で発砲すれば、命中率が飛躍的に高まるぞ。

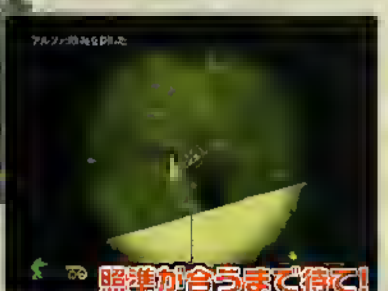


⬆命中率には姿勢も関係している。低い体勢であるほど、武器の命中率は上昇する。

この状態では当たらない



⬆➡○で囲んでいる、レティクルが照準の中央にこないと弾は当たらない。右の写真のように照準が合うまでの時間を稼ぐのも必要な技術だ。



WEAPON 特性を理解し、作戦にあわせて選択

弾数、照準、発射音など、個別に性能が異なる本作の銃火器。マップの時間帯や地形、敵兵の配置で、有効な武器は変化する。武器それぞれの特徴を把握して使い分け、つねに優位な立場で戦場に降り立つのだ!

ライフル

連射率最大でマシンガン、1発にすれば狙撃銃と、武器の性能を変化させられるのが魅力。やや火力不足だが、グレネードを装備すれば補える。

〇種類が多い ✕連射時の弾数

マシンガン

弾数が多く、連射も効く。正確な狙撃は難しいが、近距離なら弾数にものをいわせて命中させられる。対人戦では大きな発射音が気になる!?

〇弾数 連射力 ✕発射音

スナイパー

正確な射撃を行うならこの武器。高倍率のスコープで狙いをつけ、急所の脳天を撃ちぬけるぞ。敵を近づけさせなければ、無類の強さを発揮!

〇射程と命中率 ✕連射が効かない

M136/FRAGなど

この手の武器の利点は爆風。密集地帯に放てば一度に7~8人の敵を葬り去れる。爆風に自分が巻き込まれないように距離をとって使うこと。

〇爆風で一網打尽 ✕弾数

編集部対抗戦にて奪取した銃をプレゼント!

9月9日、マイクロソフト主催で本作のメディア対抗戦が開催され、もちろん本誌も参戦! 大会には元フランス外人部隊教官の軍事評論家、毛利元貞氏もゲストで登場。「戦場では体積を小さくする中腰が基本。単独行動は危険」など、専門家ならではの解説で周囲を唸らせた。ちなみに当編集部は準優勝。賞品としてゲットしたM16A1のモデルガンを3丁、プレゼント!

〒154-8528 ㈱エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 ゴーストリコンプレゼント係まで



⬆「実際の戦場と同じですよ。操作以外は(笑)」とのこと。正しい銃の構えも披露。



締切は10/19(必着)

⬆撃つときに必要なバッテリーは別売り。当選者の自腹で(ごめんなさい……)。

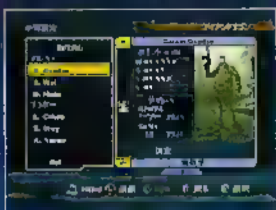
CAMPAIGN

単独行動は死を招く! クーデター軍せん滅のポイント

ロシア軍を相手に、旧ソビエト領を渡り歩くキャンペーンモード。このモードは戦闘テクニックとともに、CPU小隊への指示、兵士の育成といった長期的な戦略が必要。マップごとの"特別目標"を成功させ、磐石の部隊を作り上げるのだ!

特別目標達成で戦力増強

ミッション1〜12までには、クリアーには関係ない特別目標がある。これを達成すると、一般兵とは格の違う性能・武器を持つ兵士が新たに配属されるぞ!



↑追加される兵士は12人。うまく使えばマップ攻略がかなり楽になる。

CPUの作戦指示

ときには人間を凌駕した働きをみせるCPU兵士。しかし、難易度が上がってくるミッション後半では、無傷で帰還するケースは少なくなる。そこで重要になってくるのが作戦指示。マップの構造や敵の数、右に挙げた部隊に指示できる行動内容を把握し、的確な指示を部隊に与えるのだ。



↑兵士の危険度、各小隊への命令、移動ルートをチェックし、部隊の状況を把握!

◎ 同時攻撃	○ 挟み撃ち
自分の操る小隊と行動をともにし、安全にミッションを成功させる方法。移動ルートを何回も指定するのが面倒だが、6人で行動するため安全。	どちらかが敵の背後(側面)に回り込み2方向から攻撃する作戦。強い戦法だが敵も移動するため、なかなかうまく決まらない。12秒内部の敵に有効。
△ 単独作戦	× 強行突破
自部隊と別行動を取らせ、クリアーまでの時間を短縮。難易度が上がるほど使いにくくなる。場面ごとに同時攻撃と併用すれば、効率よく攻略できる。	CPUを突撃させ、後方から自分の小隊が攻めあがる。死んでもいい兵士を捨て石として使い、ミッションクリアーを目指す場合には有効な戦術。

使う兵士は絞りこめ

戦闘から帰ってきた兵士は、必ずポイントがもらえるので、多くの兵を使うより、数人の兵士を集中して育成したほうが効果的。特別目標の兵士も含め、育てるキャラを決めよう。



←死んだ兵士は戻らない。育てた兵士は大事に使え!

突出した能力を持つ主軸となる兵士

Jack Stone	通常のスナイパーの3倍近い武器精度、隠密性を持つ。欠点は体力の低さ。ステージ9まで、つねに参加させてオーケー。
Nigel Tunney	全般的に能力の低い爆破工作兵にあって平均的な能力を持つ。装備武器のSA80も性能が高く、オンライン対戦でも有効。
Guren Osada	ステージ7クリアー後に出現する機銃手。メインのRPK74はマシンガンながら連射率の調整ができ、発射音を抑えられる。

兵士の特徴と後悔しない育成法

ライフルマン	[illegible]
特別目標の兵士が優秀。自分で使うWill Jacovs、指揮能力の高いBuzz GordonはCPUに操作、と使い分けよう。	特別目標で追加されるのがミッション7と遅い。命中率と体力を伸ばした機銃手を、最低ひとりは育てておくと楽だ。
○ [illegible]	○ 狭い・開けたマップ
× 突出した特徴がない	× 潜入任務
スナイパー	[illegible]
Jack Stoneの性能が高いため、育てる必要はあまりない。もし育てる場合は命中率を最優先、そのあと隠密性と体力だ。	Nigel Tunneyのほかにもうひとり対戦車用の兵士が欲しい。死ぬと任務失敗になるマップがあるので、体力を強化。
○ 野戦・夜間戦闘	○ 戦車が登場するマップ
× [illegible]	× 敵兵の多いマップ

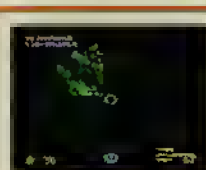
MISSION 01 アイアンドラゴン

オススメ兵士	グレネード装備
追加兵士	Will Jacovs

最初の作戦は森林での銃撃戦。敵自体は強くないが、背景にとけこんだ敵兵を発見するのは意外に難しい。特別目標はキャンプ→洞窟の順番でないと達成できない。

STEP 5 洞窟には爆破物を投げこむ

敵が待ち受けているうえ、視界が悪い洞窟。すぐには入らず、グレネードを投げこんでから侵入しよう。



←パパシビルがいる、奥の部屋以外ならグレネードを使ってもオーケー。

STEP 1 手早く攻めるならこちらだが……

この丘は傾斜により前が見づらく敵を発見しにくい。安全に進軍するならSTEP2のルートが無難。



STEP 3 崖から撃たれるまえに先手をとれ

この周辺では正面より北側の丘を索敵。木々に隠れつつ遠距離の敵を迎撃。



←位置的には不利だが、敵は立って撃ってくるのでこちらの弾も比較的当たりやすい。

STEP 2 安全に攻めるなら迂回

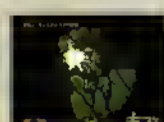
こちらの丘にも敵が待ちかまえているが、近くの家屋の裏に隠れれば、安全に戦うことができる。

↓傾斜の少ないこちらの丘から進めば、敵兵をいち早く察知できる。



STEP 4 キャンプ地では側面・背後に注意

テントをつたって敵が現れることも。後ろにCPUの小隊を置いて対処させる。



←振り向くと目の前に敵兵、というケースも。2小隊で行動すれば、問題は解消される。

MISSION 02

激しい噴煙

オススメ兵士		Will Jacovs
追加兵士		Nigel Tunney

別々の場所に捕らえられた捕虜を救出するマップ。捕虜が死ぬとミッション失敗。特別目標達成には爆薬を装備した爆破工作兵が必要なので、小隊に編入しておこう。



STEP 1 爆破工作を優先

爆薬を持った部隊は、捕虜を救出するまえに爆破工作へ向かう。捕虜を連れて戦闘すると、銃弾が当たり捕虜が死ぬ可能性があるからだ。



⬅畑の遮へい物は点在する藁ぐらい。そこに隠れつつ敵を狙撃するのだ。

STEP 3 爆発物厳禁!! パイロットの人命優先

小屋の中には4〜5人の敵兵がひそんでいるが、捕虜がいるためグレネード・手榴弾は厳禁。遠距離で攻める。



⬅捕虜が立ち上がったら周囲の敵を倒したという証。安心して、救出に向かえ。

STEP 4 1階はグレネード 2階は柱の陰から射撃

こちらの家屋は2階に捕虜が拉致されているため、1階の敵はグレネードでまとめて倒せる。2階は捕虜の左側に必ず敵兵が潜んでいる。少しずつ移動し、敵の死角から攻撃！

➡1階に捕虜はいない。安心して爆破物を投げ込めるぞ。





⬅焦らなければ、無傷で敵を倒し、捕虜も無事確保できる!

STEP 2 小屋周辺の乱戦を制する

STEP1のルートから南下して小屋に直進すると、敵に包囲される形に陥る。矢印Aのように進行するか、2小隊で戦闘に挑もう。



⬅捕虜が立ち上がったら周りの敵を倒したという証。安心して救出に向かえ。

MISSION 03

石の鈴

オススメ兵士		Nigel Tunney
追加兵士		Jack Stone

戦車破壊のため爆破工作兵は必須。Nigel Tunneyが使えるなら、小隊に組みこもう。戦車が出現するまでの戦闘は倒すスピードが肝心。機銃手のマシンガンが役に立つぞ。

STEP 4 仕上げはこの位置から

橋からの射撃はやや精度が悪い。この位置なら敵との距離を保ちつつ、弾丸を命中させることができる。



⬅岩陰に隠れつつ弾をバラまく。ここから下にも降りられる。

STEP 3 戦車破壊は橋の上から

両方の部隊を排除したら、中央の橋の上に陣取る。ここから戦車が現れるのを待ち、M136をお見舞いしよう。爆風で戦車周辺の敵兵を倒しておくと、そのあとの戦闘が楽。2台の戦車破壊後は、残った敵兵を排除。

➡戦車2機と20人近い兵士に正面から向かっていくのは無謀!





⬅これ以上接近されると、戦車の速射砲の餌食になるぞ。

STEP 2 南西の敵は自力で処理

敵部隊を迎撃するポイントは貨物車両と小屋の周辺。ほふく状態になって車両のスキマから射撃すれば、敵の攻撃はほとんど当たらないぞ。



⬅貨物車両と小屋のあいだで身を屈め、近づいてくる敵を迎撃していく。

STEP 1 北東の敵はCPUで対処

戦車が出現するまえに、北東と南西の部隊を始末しないと挟みうちにあってしまう。そのため、少し危険度は上がるが、片方はCPUに任せる。敵の数が少ない北東の部隊と戦闘させるほうが安全だが、戦闘に自信がない人は逆にしてもいいだろう。



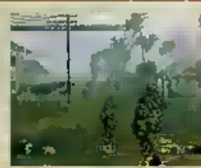
MISSION 04 黒い針

オススメ兵士 Jack Stone
追加兵士 Buzz Gordon

ミッション2と同じく捕虜救出が条件。マップが1本道のため、遮へい物が少なく、手傷を負いやすい。スナイパーJack Stoneを参戦させ、狙撃で敵を始末しよう。

STEP 3 敵本体はアジト側面に密集

捕虜がとらわれている廃墟にいる敵は3～4人。多くの敵兵は廃墟の側面、岩場の裏側あたりに隠れている。



←捕虜が拉致されている廃墟に逃げ込んだほうが安全だ。

STEP 2 交差点では距離をとれ

交差点も開けた場所のため、攻撃を食らいやすい。ここもスナイパーライフルで遠距離から殺害していくのがもっとも安全。その際は橋を渡ったところにある詰め所からの狙撃が、敵弾が当たりにくく、ローリスクだ。



➡弾丸装填中は無防備。反撃を受けないよう一撃で倒したい。



⬅建物の中に逃げられた場合は手榴弾を窓から投げこむ。

STEP 1 道路沿いの敵は狙撃 森の敵はCPUにまかせる

最初に敵と接触するのが、橋手前の検問所。見張りの兵を倒すと、橋の向こう側と森から敵兵がやってくる。自分の部隊は数の多い橋の敵と交戦。敵味方とも銃弾が当たりやすいため、スナイパーライフルですばやく頭を撃ちぬこう。その間に森側の敵兵をCPUが始末してくれているはずだ。



⬆このマップは弾が当たりやすい。攻撃を食らわないよう、いつも以上に離れて狙撃。



MISSION 05 金の山

オススメ兵士 Nigel Tunney
追加兵士 Henry Ramirez

市街戦で注意すべきは、急に跳び出してくる民間人。誤射してしまうと特別目標は失敗。民間人の通る大通りをなるべく使わず、細い裏路地から進軍するのだ。

STEP 4 墜落現場には裏路地から

大通りを進むと、遮へい物のない場所で戦闘になり危険。リスクの少ない裏路地を通ろう。



⬅裏路地で会う敵はせいぜいふたりほど。警戒心も薄く、簡単に倒せる。

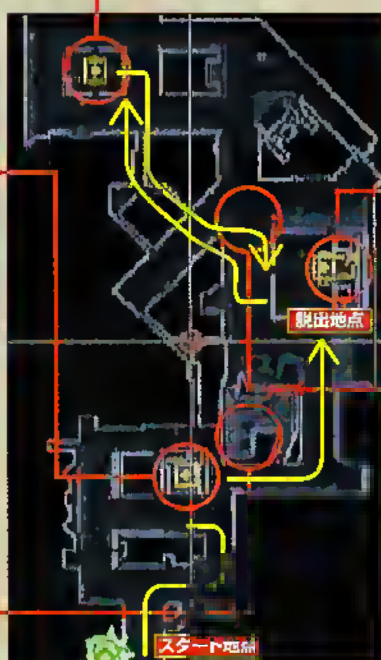
STEP 1 銀行2階の敵兵を始末

銀行の確保に向かう際、気をつけたいのが2階の窓にいる敵兵。射程内に入ると即座に攻撃してくるので、スナイパーで視界外から攻撃しよう。



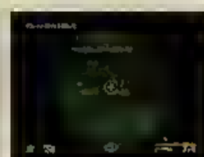


➡銀行内には爆破物を投げ込み、死ななかった敵を射撃で抹殺すればいい。



STEP 3 脱出ポイントの大使館は先に占拠

作戦達成後の脱出地点となる大使館。あとまわしにしてもいいが、挟み撃ちにされないよう、事前に敵を排除。銀行と同じく、建物の上にも敵がいるので、頭上にも注意。



➡まずは門内の敵を一掃してから……。



➡屋上に上り、残りの敵を始末する。



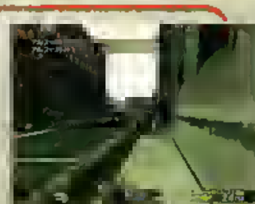
⬆駐車場の中は暗い。暗視ゴーグルをしてから突入。

STEP 2 駐車場は敵の巣窟

銀行での戦闘後は、駐車場付近が戦場となる。敵が駐車場からゾロゾロと出てきたら射撃。動いてこない場合はグレネードか手榴弾でいぶりだそう。

STEP 5 帰還時の進行ルート

帰還時も大通りは使わず、裏路地から大使館まで進むのがオススメ。STEP4のルートを行けば、脱出時に戦闘に巻き込まれることはないだろう。



⬆大通りからだと戦闘が発生。無用な戦闘は避けよう。

MISSION 06 魔女の炎

オススメ兵士	Jack Stone
追加兵士	kiaus Henkel

対空兵器SAMの破壊にはM136を装備した爆破工作兵が絶対に必要。建物の中を攻めるので、手榴弾かグレネードを装備した兵士がいると、部屋内の敵を一掃できるぞ。

STEP 4 気づかれるまえにグレネードで一掃

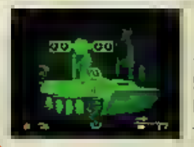
城壁付近には20人近い敵兵がいる。5～6人での移動中をグレネードで攻撃し、一気に数を減らせ。



←グレネードは照準よりやや上を狙うと命中させやすい。

STEP 1 SAM破壊をまず達成

距離的にいちばん近いSAM破壊を最初に達成。護衛の敵兵もいるが2～3人。問題なく片づけられるハズ。



←形状は違うが、撃破方法は戦車と同じ。バズーカの一撃でオーケー。

STEP 2 増援に背後をとられるな

マップ突入後しばらくすると、トラックに乗って敵が現れる。数は3人と少ないので、待ち伏せして撃退！



←運転席にいるふたりは降りてからでないと倒せない。荷台の敵を優先。

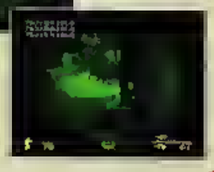


STEP 3 STEP 5 ふたつの小屋の攻めかた

機密文書が置いてある小屋には3～4人の敵兵が待ちかまえている。ドアを開けて銃撃戦、という正攻法では、ほぼ間違いなく負傷者がでる。家の中に爆破物を投げこむか、外で大きな音を立て、敵が外に出てきたところを襲撃すれば、比較的安全に排除できる。



←家周辺の敵すべてを倒してから近づき、窓から爆破物を投げこめ！



➡ドアを開けるときにダメージを受けやすい。す速く手榴弾を投げよう。

MISSION 07 描かれた天使

オススメ兵士	Jack Stone
追加兵士	Guren Osada

橋に爆弾をしかけるのが目的。よって爆破工作兵は必須。また、河をはさんで戦闘する機会が多いので、スナイパーを部隊に組み込んでおくと楽に戦闘を進められる。



STEP 2 浅瀬では戦うな!

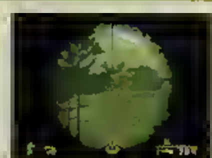
浅瀬ではほふく状態になれない。そのうえ、キャンプ地はより低い位置のため敵を発見しにくい。近くの森に上陸して撃ちあったほうが無難だ。



←視界の悪さはCPUには関係ない。戦闘を任せてみるのもひとつの手だ。

STEP 3 左右より頭上に注意!

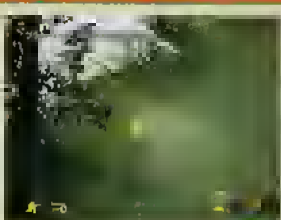
ほとんどの敵はSTEP1、2の時点で死亡。注意すべきは橋の上の敵部隊。撃ちあうと部隊に損害が出ることが多い。爆薬を設置したら、さっさと撤退。



←距離が離れているうえ、高度も違う。スナイパーライフル以外だと命中させるのは困難。

STEP 4 どうしても全滅させたい人は…

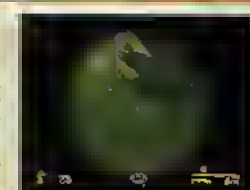
全滅狙いなら、STEP1や3の位置から橋にいる敵兵をスナイパーで狙撃。敵の数を減らしてから橋に向かう。M136の残弾が4発ないと、戦車をすべて破壊できないぞ。



←戦車を倒さずに敵兵をすべて倒しても"全滅"達成となるぞ。

STEP 1 対岸の敵もまとめて射殺

東のパイロンへ向かう際、対岸を見渡すと敵兵が何人か歩いている。スナイパーライフルで狙撃し、敵の数を減らそう。



←距離が離れているため敵の射撃精度は低い。スナイパーで狙い撃ちだ。



本物のノリックがXbox Liveに登場！

本物のmotoGPライダーがXbox Liveで走ったらどうなるのか……。そんな夢のような企画が実現しました！ GPライダーの阿部典史選手のXbox Liveの成績はいかに？ ゲームのリアルさ、Liveの感想も直撃だ！

タイトル	モトジーピー ユーアールティー2 オンラインチャレンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	バイクレーシング
発売日	発売中（7月17日発売）	価格	6800円（税別）
開発	Climax	対応周辺機器	
ブロック数	193ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	システムリンクケーブル対応（16人同時プレイ可能）、XboxLiveでプレイ時には16人同時プレイ可能		

リアルGPライダーがLiveに参戦！ 果たして結果はいかに？ 当然優勝？

8月某日、現役GPライダーの阿部典史選手にXbox Liveで走ってもらいました。夏休みの夕方ということもあり、参加人数はマックスの16人。さすがはGPライダー、つねにトップグループに食い込む走りを見せてくれました、と書きたいところだが、3戦すべて16位という結果に……。ふだんはほとんどゲームはやらないとのことなので、しかたないかなと。それでも慣れないゲームの世界で、ヘアピンの進入やシケインのライン取りなどで「GPライダーは違うな！」と感じさせる走りを披露。阿部選手のすごさと本作のリアルさを再認識した取材となりました。





⬆ボイスチャットでは、「つぎ鈴鹿やろうよ」「みんなタイムいくつなの？」などホント気さくにLive参加者と話してくれました。

阿部 典史 abe norifumi

ノリックの愛称で知られる日本を代表するライダー。'94年、初出場の日本GPで快走を見せ、ヤマハワークスへ。'96、'00年の日本GP、'99年のブラジルGPで優勝。アグレッシブな走りが持ち味だ。

Special Interview 『motogpURT2』のリアルさそしてLiveの感想を直撃!!

『motogpURT2』はリアルにできてる？

──プレイを見て感じたことは、鈴鹿のシケインの切り返しが見事だったなって。ふつうは切り返しが遅れそうなものですからね。

阿部 鈴鹿は実際に何度となく走ってますから、ふつうの人が初めてプレイするよりは簡単にできたんじゃないかな。実際最初からシケインはけっこううまく走れましたよ。

──プロから見て、本作のリアルさってどの程度でしょうか？

阿部 僕から見ても、「こんなことないよ」って部分はないですし、よくできてると思います。ライン取りも実際の速いラインで走ったほうが走りやすいし、ホイルスピンのときにできるブラックマークもちゃんと再現されてますから。本物に限りなく近くできてるって感じましたね。ストレートで伏せることができたり、ちゃんと前後のブレーキが別になっていたりと、すごくこだわってるなって。

──実際のレースでは、前後ブレーキをどう使い分けるんですか？

阿部 思いっきりブレーキングして、スピードを殺すときは前後を合わせてかけます。コーナーの途中でスピードを調整するときは、リアブレーキです。ライダーによってはリアを使わない人もいますけど、僕はけっこう使いますね。

──ゲームの世界では、リアを滑らせるのが常識になってますけど、リアルでもふつうにやるんですか？

阿部 コーナー立ち上がりのときは滑らせますね。このゲームもリアのスライドがあるけど、リアが滑ってフロントが内側に切れ込んでいく感じがうまく表現されていると思いました。

──絶賛ですね！

阿部 何といっても自分がゲーム中に出てきますから！（笑）

──実際のレースでは、2ストと4ストはどちらが有利なんですか？

阿部 やっぱり4ストですね。排気量も倍近いし、ぜんぜんパワーが違います。いまは4ストじゃないと勝てない状況になっています。今年はホンダが圧倒してますけど、あと何年かしたら、MotoGPももっとおもしろくなると思います。

──グランプリにゲームを持っていって遊んだりしているんですか？

阿部 僕はやらないんだけど、モーターホームにゲーム機を持ち込んで遊んでいる日本人ライダーはいっぱいいますよ。グランプリ1年目の選手で、走ったことのないサーキットをゲームで覚えてから走るという人もいます。それくらいいまのゲームってよくできてますよ。

Xbox Live初参戦！ 果たして感想は？

──実際にXbox Liveで遊んでみていかがでしたか？

阿部 みんなのレベルの高さを感じました（笑）。CPUだけのビギナーモードは全戦1位でクリアーしたんですけど、今回みんなとやったら、ブッチギリのビリでしたから。みんな速いですよ。

初めてつないでプレイしたんですけど、すばらしい方式ですね。これが日本だけでなく世界ともつながるんだから、本当の意味での世界グランプリになりますよ。

──ボイスチャットで盛んに話していましたが、どうでしたか？

阿部 僕が話しかけると、話してくれるけどもう少しみんなから話しかけてもらいたかったかな（笑）。でも、ゲームっていうとひとりで家の中で黙々とプレイするっていう印象があったけど、こうしてみんなで話しながらプレイするのは明るい雰囲気でいいですね。カメラつきで顔を見ながらできるともっといいかもしれない！

日本ではバイクのレースって若干マイナー感がありますよね。多分、さっき僕がプレイしていたわけだけど、名乗ったとしても知らない人が多いでしょう。だからこういったゲームが出て、そこから興味を持ってテレビを見たりサーキットに遊びに来てバイクレースを見てもらいたいですね。

──本物のレースを見るにあたって、ぜひここを見てくれというところがどこですか？

阿部 バイクのレースはクルマと違って抜きつ抜かれつのバトルが多いので見ていて楽しいと思います。操っている人も見えるから、その動きを見てほしいです。あと、日本人が何人も活躍してますから、ぜひとも応援してください。

We Love Xbox Live!

キャリアモードを最終ミッションまで攻略!!

MIDTOWN MADNESS 3



最終攻略となる今回は、前号に引き続きキャリアモードのミッションを制覇。事件の真犯人である不届き者たちを捕らえて、もとの平和な街を取り戻すのだ!!

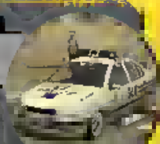
タイトル	ミッドタウンマッドネス3
発売元	マイクロソフト
ジャンル	爆走アクションレーシング
発売日	発売中(8月7日発売)
価格	6800円(税別)
開発	Digital Illusions C.E.
原作者	
ブロック数	4ブロック使用
対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch / HDTV
その他	システムリンクケーブル対応(8人同時プレイ可能)、Xbox Liveでプレイ時には8人同時プレイ可能

PARIS ～パリ～

有名レーサー、ディーター・クラインマン誘拐事件の犯人は、以前クラインマンのファンだと名乗っていた連中であることが判明した!



JOB 6 ポリス オフィサー POLICE OFFICER



警察と手を組み、パトカーのドライバーとなって街へ。任務をこなしつつ、誘拐犯たちの居場所を探っていくのだ!

1 フレンチストリート ブルース FRENCH STREET BLUES

それぞれ事件を起こして逮捕された5人の犯人を、順番に警察署まで連行することが目的。警察署の場所を覚え、マップ拡大(右スティック押し込み)を利用しながら、最短ルートを運転していこう。



←事前に方向転換し、つぎの現場に向かいやすい状態で停止せよ。

2 インガズ エスケープ INGA'S ESCAPE

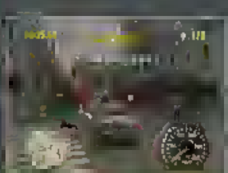
誘拐犯グループのひとり、インガのクルマを破壊して、逃亡を阻止しよう。インガは、こちらが近くにたどり着くまで、最初の登場位置から動くことはない。まずは、そこを目指して走るのだ。



←発見から破壊までの制限時間は4分。早くインガを発見したい。

3 ロード ブロックス ROAD BLOCKS

パリの街中に張り巡らされた検問に、応援の警察官を配置していくミッション。最短距離を走るには検問用のオブジェクトをすり抜けなければならず、細かいクルマのコントロールが必要になる。



←最初の検問を出発するときは、すり抜けるのがやや難しいかも。

4 THE GUYS FROM LYON

5人のパトカーのドライバーたちとレースをすることに。スタート直後と終盤は高速道路が舞台だが、道中は街中を走ることになるため迷いやすい。つぎのチェックポイントの確認を怠らないように!



←高速道路から下りるところの急カーブでは、しっかりと減速。

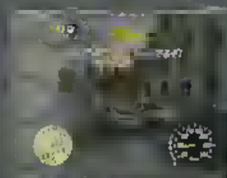
JOB 7 スペシャル エージェント SPECIAL AGENT



真犯人グループの、残りの連中の居場所を突き止めた。全員の身柄を確保して、クラインマンを無事に救出せよ!

1 スカンジナビアン シャドウ SCANDINAVIAN SHADOW

犯人のひとり、オーレを追跡して手がかりを探すことが目的。スタートから一定距離を保つように、時速120キロ前後の速度で追跡していこう。しばらく走っているとオーレが尾行に感づき、いったん同じ道を引き返してくる。その後、下のマップに示したルートを通って再び進み始めるのだ。ここですれ違っても任務失敗になるので気をつけよう。マップで、オーレの動きを慎重に観察すること。



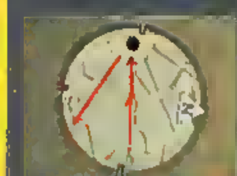
←このようなメッセージが出たら、早めに左へ曲がろう。



←そのまま追いかけていくと、コーナーを曲がった瞬間に鉢合わせてしまう。

2 ザ トレイターズ THE TRAITORS

法廷で不利な証言をするように司法取引した、6人の下っ端たちの護送が目的。ふたり目から3人目の犯人を回収に向かうルート上には大きな公園があるが、そこは避け、川沿いの広い道路を通ろう。



←凱旋門からは、道がたくさんの方向に向かって伸びている。



←公園内はオブジェクトでいっぱい。かえってタイムロスに。

3 デスペラート アワー DESPERATE HOURS

最後の誘拐犯であるオーレを捕まえ、事件解決を目指す。オーレが乗るクルマを破壊することが目的だが、電柱や壁、一般車両へ衝突することを避け、自分の耐久力を維持することにも注力すべし。



←凱旋門を通過して最初の十字路で突然右に曲がるので注意。



←鋭角コーナーは、側面から衝突しやすい。

ターゲットを追跡、盗撮、破壊し、悪だくみを阻止しよう!!

パリとワシントンの両都市で悪巧みをする人物を追い詰めていく"キャリアモード"。終盤では、逃走するターゲットを捕まえたり、素行を調査したりと、バリエーションに富んだ難度の高いミッションが待ち受けている。今回は、そんなミッションを最後までクリアーできるように徹底ナビゲート！　全任務を達成すると"Koenigsegg CC"というスーパーカーを入手できる。見事手に入れて、まさに"怪物"と呼ぶにふさわしいその走りを体感してほしい！



←ターゲットが密会している写真を撮影！



➡証人として出廷する人を護送するのだ。

ターゲットのクルマに効率よくダメージを与えるには!?

逃亡するクルマを破壊するミッションでは、効率よくダメージを与えることが重要。直線では併走して、横からの体当たりをくり返し。相手がコーナーを曲がろうとしたときは、後方から追突して、アウト側の壁に突っ込ませる、という攻撃方法がおすすめだ。



←こちらの耐久力にも限りがあるので注意。



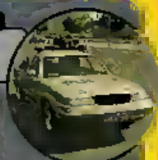
←先回りして正面衝突すれば大ダメージ！

WASHINGTON D.C. ～ワシントン～

街にやってきた映画撮影隊、マイケルとステファノのトルテリーニ兄弟が、大物プロデューサーとつるんで悪巧みをしているとの噂が……!?



JOB 6 ポリス オフィサー POLICE OFFICER



映画の撮影現場では、配役を巡る抗争が絶えない様子。警察官となって彼らを見張り、街の平和を維持するのだ！

1 ザ バオ ガイズ THE BAO GUY'S

ワシントンのごろつきたちを順番に連行していこう。距離的にはさほど遠くまで移動することはなく、タイムにも余裕はある。ただ、パトカーは耐久力が低い。余計な衝突は極力、避けるように！



←夕方ということで交通量が非常に多い。大通りを選んで走ろう。

2 ステファノズ マッドネス STEFANO'S MAONESS

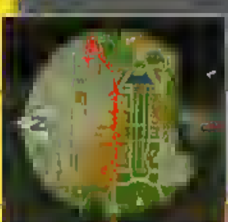
カーチェイスをしている兄弟のクルマを破壊する任務。スタートしたら、すぐに写真の大通りに出よう。すると前方からターゲットがやってくる。破壊するのは後ろを追いかけているほうのクルマだ。



←警察署の南西にある6車線の道路。写真で確認してほしい。

3 プランク コールズ PRANK CALLS

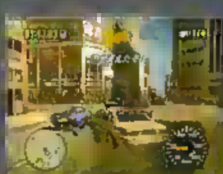
逆探知した電話の電波を追って、発信元をつきとめるミッション。2番目から3番目のチェックポイントに向かうときは、下に示したルートを通ると、4つ目のチェックポイントに向かうときスムーズ。



←交通量は少ないが油断は大敵。詰まっている一般車両を避けるように走ること。

4 ブラット パック BRAT PACK

映画のセットから盗み出したクルマで、暴走している4人組を捕らえよう。4台はそれぞれバラバラに走り回っているが、タイムには余裕がある。1台ずつ狙いをしぼって、確実に停止させるのだ。



←少しでもクルマに接触すれば、捕らえたことになるぞ。

JOB 7 プライベート アイ PRIVATE EYE



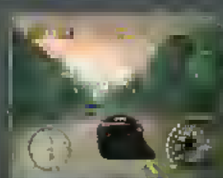
敵対関係にあるはずの大物プロデューサーとトルテリーニ兄弟のつながりのウラをとり、事件の真相を暴くのだ!!

1 フォト オポチュニティ PHOTO OPPORTUNITY

事件の当事者であるふたりが密会する現場を、写真に収めることが目的。制限時間が厳しいので、最高速度を維持し続けることが大事。スタート直後に、マップのルートを通って大きな直線道路に出よう。



←スタートしたらすぐに右に曲がり、大通りを道なりに進もう。目的地付近までは、ほぼ一直線だ。



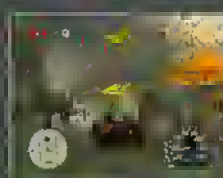
➡クルマの量もたいしたことはなく、道に迷う可能性も低い。

2 ユナイティング ザ トゥー UNITING THE TWO

"PHOTO OPPORTUNITY"と同じような内容。こちらも制限時間が短めなので、いかに早く大きな道に出るかがカギ。マップのルートを通り、長い直線になったらスピードを維持して目的地に向かおう。



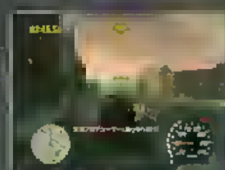
←何度も狭い道を曲がれば、それだけでタイムロスにつながることになる。



➡交通量の多さが、難度を大きく上昇させているミッションだ。

3 ザ ホット ショット ゲッタウェイ THE HOT SHOT GETAWAY

逃亡した大物プロデューサーを捕まえることが目的。ターゲットのクルマは性能が高く、一度差をつけられると追いつくことは困難。何度も走りこんで、逃走ルートを覚えたいところだ。また、同時に気を配らなくてはならないのが、こちらのクルマの耐久力。交通量が多い道路を走るので、無闇にダメージを蓄積しがち。ターゲットが走ったあとの、障害物がない場所をうまくすり抜けていこう。



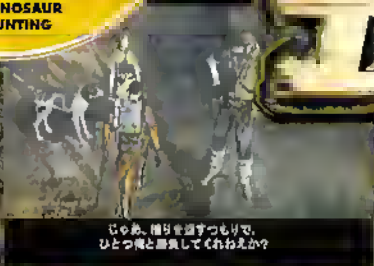
←スタート直後、この場所でターゲットは小さな柱にぶつかる。



➡狭い道にたくさんのクルマが。歩道などを利用しよう。

弾薬だけでなくライフにも気を配れ！

DINOSAUR HUNTING ～失われた大地～





タイトル	ダイナソーハンティング～ウシナワレタダイチ～		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ハンティングアクションアドベンチャー
発売日	発売中（9月18日）	価格	5800円（税別）
開発	SCARAB	制作者	—
ブロック数	— 対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch HDTV
その他			

フリーハントモードは所持金と弾薬が固定。購入できるアイテムはわずかなので、ベスト調合がわかっていても力押しで捕獲しなくてはならない。ショットガンの弾も少なめなので大切に使おう。今回はステージ4を攻略だ。

綿密な調査が何よりも重要！ まずは前半ステージを再レクチャー

ほとんどの恐竜は、周囲をしっかり探索すればベスト調合が判明する痕跡が残されている。ターゲットクラスは出現エリアもくまなく捜してみよう。もし恐竜に見つかっても、エリアを移動すれば仕切りなおすことができるぞ。不足しやすいのがR成分とショットガンの弾。キャンプではこのふたつを中心に購入しよう。



←ショットガンは小型の恐竜なら一撃で仕留められる。



→痕跡をくまなく捜せ。調合のヒントは必ずある。

STAGE1 ～大森林～ステゴサウルスを捕獲せよ!

まず東に向かってアパトサウルスを捕獲しよう。岩陰の糞でベスト調合が判明するぞ。崖を北上した先にはディロフォサウルス。ここも岩陰に糞がある。外に出てから再びこの場所へ来るとレアターゲットのサーベルタイガーが出現。牙を参考に調合して捕獲しよう。イグアノドンの巣があるエリアにはステゴサウルスの糞。そのまま南下して横穴に入るとステゴサウルスのいるエリアへ。弱点の腰をじっくり狙おう。帰りは東からショートカット可能。



←ステゴサウルスはおとなしいが一度外すと走り回る。

STAGE2 ～夜の湖畔～ブラキオサウルスを捕獲せよ!

始めに西へ行き、シュノサウルスを捕獲する。糞はこのエリアへの入り口にある。そのまま湖を左回りに進んでいこう。北東部にはケントロサウルスが3体。同エリアの糞でベスト調合が判明するぞ。その西にはアロサウルスのベスト調合が落ちているので忘れずにゲット。ブラキオサウルスのベスト調合はシュノサウルスのエリアの北側。ベロキラプトルに注意。帰りに湖の中央につながる小道を進むとプレシオサウルスと遭遇。周囲の骨を調べよう。



←調合弾を2発作っておき、ダウンさせてから狙おう。

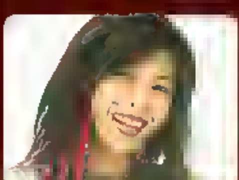
STAGE3 ～巨大洞窟～洞窟を抜けて合流せよ!

2エリアしかない短いステージ。アイテムを回収しながら、東にひたすら直進すればいい。洞窟の最後にある巨大な空洞では、アロサウルスとスーパーサウルスが戦っている。アロサウルスを倒して、東へ抜ければクリアーとなる。アロサウルスは口の中が弱点。南にある岩を活用して突進をかわし、落ち着いて狙おう。ブラキオサウルスなどと同様に、2発使って仕留めるのが安全。岩の近くには、ケーブライオンのベスト調合が落ちているぞ。



←まず足を止める。スーパーサウルスはフリーハントで。

エンディングテーマ曲を歌うユニット"Hip's"
寺田恵子インタビュー



寺田恵子

85年に女性だけのロックグループ'SHOW-YA"のボーカリストとしてデビュー。西田"Marcy"昌史（Earthshaker）とのユニット'Hip's"を数年ぶりに再開。

──ゲームをプレイしてみた感想は？

寺田　怖い！　興奮した！　いままで自分が遊んだことがあるゲームと違って、すごくリアルで、ホントに自分がそこにいるような……。本気で恐竜に食べられるかと思った(笑)。ドキドキしっぱなし！

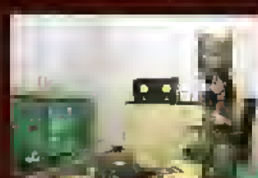
ゲーム？　ファミコン時代は死ぬほどやったなー。「スターフォース」は当時のメンバーと点数競い合ったりね。でも、いい息抜きになっていると思う。ゲームで刺激を受けて曲ができあがったこともあるし。

──エンディング曲を担当するようになった経緯は？

寺田　このゲームの音楽を担当している人が、ずっと昔からの友だちでね。'Hip's'をやるときは彼がバンマスなんですよ。で、彼のほうから「このゲームには"Hip's"の曲がぜったいに合う！」っていうことで、やらせていただくことになりました。

──ハードロックな曲調で、ゲームの雰囲気に合ってますよね。

寺田　すごくいい曲なんだけど、エンディングまでいかないと聴けないんだよね（笑）。だからホントにかんばってほしい！　ゲームを終えた達成感と、曲のすばらしさに涙が出ると思う！　自分でもちゃんとゲームをクリアーして聴きたいな。



←かなり楽しみながらプレイしていたぞ。

STAGE4 奇岩の乾燥地帯 MISSION オウラノサウルスを捕獲せよ!

ステージ4は荒涼とした渓谷が舞台。草陰から飛びかかってくるディノニクス、ドロマエオサウルスが多いので慎重に進もう。メインターゲットのオウラノサウルスは姿を消すという特性があるが、どこを狙っても仕留められるのでその点では楽だ。

EVENT1 ディノニクスを倒せ!

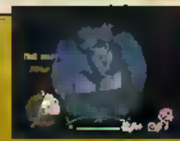
オウラノサウルス捕獲後に発生するイベントで，段差にいる3体のディノニクスを倒す。ショットガンで一掃しよう。



⬆ケイティが危ない？いやな予感が……。

EVENT2 ケーブライオンを捕獲せよ!

EVENT1終了後にグレゴリーと勝負。エリア10で時間内にケーブライオンを仕留める。ステージ3のベスト調合で楽勝だ。



⬆調合したら少し前進してすばやく撃とう。

POINT1 AREA4 アマルガサウルス

エリア3のアンキロサウルスがいる場所に糞が落ちており，ここでベスト調合が判明。弱点の頭は小さいため，狙いが定めにくい。動きは少ないが外すと突進してくるので注意。調合弾2発で倒すのが手堅い。頭部以外に当たってもダウンさせられるので，外してもいいように正面方向から狙おう。保護に成功したらエリアを切り換えて戻ればモアが出現。遠距離からライフル＋ショットガンで。

正確に頭部を狙え



⬆アマルガサウルスの弱点は頭。多少なら首やとさか寄りにずれても仕留められる。

POINT2 AREA7 パキケファロサウルス

エリア6の死骸からベスト調合が判明する。弱点は首で，それ以外の場所に当ててもダメージを与えられない。2体が頭部をぶつけ合っているときに立て続けに仕留めるのが理想だ。気づかれると高速で突進し，体当たりで攻撃してくる。このときは弱点を狙いにくいだけでなく，大ダメージを受ける恐れがある。数は多いが，こうなってしまったら全捕獲はあきらめ，素直に撤退しよう。

凶暴なので無理は禁物

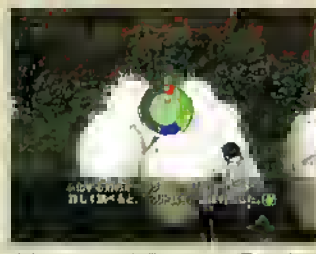


⬆頭をぶつけて互いの強さを誇示しあっている。周期を見極めて1発で仕留めよう。

POINT3 AREA9 オウラノサウルス

エリア9に入ったら，まず西側を北上してエリア8へ。カバンの中からフォボスクスのベスト調合が見つかる。卵を調べると，調合率（第二段階）が判明するとともにオウラノサウルスがいきなり出現する。すぐに調合弾を目測で複数作成しよう。1体が背後にいるので，振り向いて狙撃。捕獲してベスト調合を調べたら残り2体を狙おう。完全に消えるわけではないので，よく見て狙うことが大切だ。

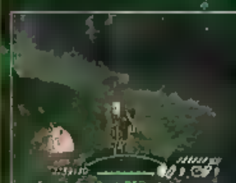
卵を調べたらすぐに調合



⬆卵を調べると出現。その前に周囲の探索とアイテム回収を忘れずに行っておこう。

HUNTING ROUTE ルート解説

エリア2は南の横道にある弾薬を忘れずに。アルバートサウルス，ディノニクスがいるのできっちり仕留めてエリア3へ。アンキロサウルスはライフルで下半身を狙う。エリア出入り口付近にいれば体当たりを受けない。エリア2の東側にはディノニクスがいるので注意。エリア5は北と南から進み，袋小路のアイテム回収を忘れずに。エリア10はエリア7から普通に行っても何もない。エリア8ではドロマエオサウルスが多いので要注意。



⬅エリアは少ないが横道が多い。見落とし注意。



出現恐竜データ

恐竜	賞金
オウラノサウルス	$27450
アマルガサウルス	$25800
パキケファロサウルス	$13750
ケーブライオン	$17500
アンキロサウルス	$3800
モア	$14500

OTHER

アルバートサウルス
ディノニクス
ドロマエオサウルス
ヒプシロフォドン

マップの見かた　V：ボイスプレート，H S R：弾薬，●：調合データ，✚：回復剤，✚：完全回復剤，L：閃光弾，R G B：調合用成分

ビストロ♡きゅーぴっと2 bistro cupid

バレンタイン&ホワイトデーで好感度をアップさせる方法をお教えします!!

2回目の攻略となる今回は12月～4月をチェック。バレンタイン、ホワイトデーなど好感度が大きく動くイベントが盛りだくさん！

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと2		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	発売中（8月28日）	価格	6800円（税別）
開発	サクセス	制作者	プロデューサー：本間志乃
ブロック数	12ブロック　対象年齢 12歳以上	システム対応	—
その他	特別版同時発売：8800円（税別）		

4月末までのイベント完全情報をお届け!!

女の子のイベントデータを完全公開。今回お届けするのは、12月末～翌4月までの5ヵ月間。ゲームもちょうど中盤に差し掛かり、女の子との仲を深めるには大切な時期と言えるだろう。ちなみに、ハッピーエンドに必須のイベントは、濃い色で色分けしておいた。



←いよいよ後見に入る女の子の攻略。ちょっとした選択ミスは厳禁。

レターセットを忘れずに



2/13の誕生日ではプレゼントに何を用意しておくかによって、【恋】の上昇値が大きく異なる。レターセットをプレゼントできれば【恋】＋50、手作りチョコセットなら【恋】＋10と大差がつくのだ。2月に入ってから中央通りに出かけるときには、このことを忘れないようにしたい。また、バレンタインの【恋】の上昇値もこの誕生日プレゼントの内容によって、5～25と大きく異なってくるぞ。

4月14日の誕生日は注意



⑬⑭⑮の必須イベントは、発生条件・内容ともに連鎖している。⑬をクリアーして誕生日プレゼントを用意しておかないと、⑭&⑮を見ることができなくなってしまうのだ。また、⑬の発生条件としてスカーレットの【友】470のほか、チェリーの【友】150も必要になるので、早い時期からスカーレットとの探索に同行させたり、研究を行うなどして、チェリーの【友】をコツコツ積み上げておこう。

お花見イベントは必見



冬～春にかけてのこの時期は、チェリー攻略の山場となる大切なシーズン。チェリーが着物姿で登場するお花見イベントや、ディルがベルベーヌへ出張する5月のイベントの起点となる⑳"とばっちり注意報"が発生し、チェリーの秘密が明かされるのだ。⑳の発生条件である、ディルの【腕力】500は、最初から所持している5種類のレシピをすべて★★★まで研究すれば十分にクリアーできるぞ。ほかにもバレンタインやホワイトデーの大型イベントや、小さめの固有イベントも発生する時期なので、取りこぼしのないように。

セルリー・ペリウィンクル Celery Periwinkle

イベント名	発生条件	すべきこと	ステータス変化
⑪セルリー誕生日	ディルの誕生日でセルリーの誕生日をチェックしている	2/1～2/13に中央通りで「用意しとくか」→「レターセット」（「セルリーと手紙その1」をクリアーすると選択可能）を選択→2/13の夜にイベント発生 ※「レターセット」選択不可の場合は「燃えるような赤いバラ」を選択	【恋】+50／「燃えるような赤いバラ」の場合は【恋】+25
⑫バレンタインですよ	セルリー【恋】365以上でほかの女の子よりも高い	2/14の夜にイベント発生	【恋】+25（⑪で「手作りチョコセット」を渡した場合は【恋】+5）
⑬セルリーと手紙その2	「セルリーと手紙その1」をクリアー	2/16～2/28の金曜以外に栄の廊下で「ラブレター？」→「聞きたい」を選択	【恋】+10
⑭"穴"事件	セルリーを研究・探索に誘える	3/2の教室でセルリーを選び、戦闘で4連勝する	【恋】+25
⑮ホワイトデーなのです	セルリー【恋】350以上	3/14の夜にセルリーを選択	所持金10000G以上の場合は10000G減少、【恋】+50／所持金10000G未満の場合は所持金半減、全キャラ【友】+5
⑯新"穴"発見	—	3/18or19に事務所へ→3/21～4/2に東区へ（選択肢は何を選んでもよい）	探索コマンドが選べるようになる

スカーレット・クローバー Scarlet Clover

イベント名	発生条件	すべきこと	ステータス変化
⑧バレンタインですよ!？	スカーレット【恋】が365以上でほかの女の子よりも高い	2/14の夜にイベント発生	【恋】+25
⑨"穴"事件	スカーレットを研究・探索で誘える	3/2にイベント発生→スカーレットを誘い、戦闘で4連勝する	【恋】+25
⑩ホワイトデーなのです	スカーレット【恋】350以上	3/14の夜にスカーレットを選択	所持金10000G以上の場合は10000G減少、【恋】+50／所持金10000G未満の場合は所持金半減、全キャラ【友】+5
⑪ストレスが……	スカーレット【総B】がネメシア【総B】より高い	3/18か3/19に事務所へ	【恋】+5
⑫新"穴"発見	⑪をクリアー	3/21～4/2に東区へ行き、「スカーレットを探さないと！」を選択	⑪でスカーレットを選択していると【恋】+25／⑪でスカーレットを選択していないと【友】+5
⑬14日って何の日だっけ？	スカーレット【友】470以上&チェリー【友】150以上	3/30～4/12の木曜以外に中央通りへ行き、「用意しておくか」を選択（→4/14に誕生日イベント発生）	—
⑭ドラゴンアタック	⑬で「用意しておくか」を選択	4/13の朝にイベント発生→「そうだな……[illegible]」を選択	—
⑮スカーレット誕生日	⑬で「用意しておくか」を選択	4/14の朝にイベント発生→スカーレット【恋】500[illegible]5「もっと顔を……」を選択／【恋】500未満だと選択肢は発生しない	[illegible]500以上の場合は【[illegible]】+25／【恋】500未満の場合は【友】+5

チェリー・メープル Cherry Maple

イベント名	発生条件	すべきこと	ステータス変化
⑩お出かけですか？	—	1/11～1/23の木曜以外に住宅街へ	【恋】+5、【友】+5
⑪バレンタインですよ!？	チェリー【恋】が365以上でほかの女の子よりも高い	2/14の夜にイベント発生→「では頂こう」を選択	【恋】+25
⑫お掃除しに来たよ	⑪「では頂こう」を選択	2/15～2/27の木曜以外の外出時に「自室」を選択→「女の子には見せられない本が」を選択	【恋】+10
⑬"穴"事件	チェリーを研究・探索に誘える	[illegible]	[illegible]
⑭ホワイトデーなのです	チェリー【恋】350以上	[illegible]	[illegible]
⑮お花見したいねぇ	チェリー【総C】430以上	3/15～3/27の木曜以外に公園へ	【ホース緑】+5/所持金10G以上の場合はG-10
⑯占ってもらおうか	【ホース緑】100以上 ⑮をクリアー	3/15～3/27の木曜以外にアニスの屋敷へ→「桜の咲いてる場所とか？」を選択	【ホース緑】+5/所持金10G以上の場合はG-10
⑰桜の花の咲くところ	⑯で「桜の咲いてる場所とか？」を選択	3/15～3/27の木曜以外に住宅街へ	スカーレット【友】+5
⑱メープル家の春	⑰をクリアー	3/24～4/7のデートでチェリーを誘い、「何だか知らないけどいいぞ」→「その着物、似合ってるぞ」を選択	【恋】+20、【友】+5
⑲14日って何の日だっけ？	スカーレット【友】470以上&チェリー【友】150以上	3/30～4/12の木曜以外に中央通りへ→「別にいいか」を選択（→4/14にスカーレット誕生日イベント発生）	【恋】+5、【友】+5
⑳とばっちり注意報	ディル【腕力】500以上	4/15～4/28に学院の廊下へ	—

誕生日の選択肢が明暗を!



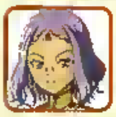
3/17朝の誕生日イベントでは、ハッピーエンドとダークエンドを分ける重要な選択肢が発生する。「謹んでお受けします」を選べばダークエンドへ、「俺とネメシアの問題です」を選べばハッピーエンドへと進むことになる。ダークエンドへと進む場合は、このあとの㉑"俺の審判"などの必須イベントは発生しなくなる。どちらもネメシアらしいユニークなエピソードなので、ネメシアのファンならば、3/11(月)あたりにセーブデータを作り、両方を見ておきたいところ。

喜ぶのはやっぱりケーキ



1/3はマリンの誕生日。雪の誕生日の翌日からマリン誕生日の準備ができるようになるので、中央通りへ出かけよう。店のおやじがマリンの好きそうなものを出してくれるが、ここはやはりケーキを選んでおこう。誕生日当日の選択肢は何を選んでもオーケーだ。

深まる彼女へのギモン



この時期に発生するイベントのなかでは⑭⑮⑯⑰が必須イベントなので、3月は気を抜くことができない大切な1ヵ月だ。⑭&⑮、⑯&⑰はそれぞれ発生条件で連鎖している点にも注意しよう。内容としては、ネメシアの兄であるエストラゴンが登場することで、謎だらけのルゥの秘密に少しだけ迫ることができる。⑮の"オレガノ邸侵入"が必見だ。

この期間はデートに励もう



この時期のソレルに関しては、固有イベントは少なめと言える。ただし、ホワイトデーの発生条件がほかの女の子よりも少し厳しく、【恋】350以上に加え、バレンタインをクリアーしていることが必要な点は覚えておこう。

想いをこめたセーターをゲット



マートルの想いが込もった、手編みのセーターをもらえるうれしいイベントが発生。このために1/18～1/30に玄関ロビーへ行くのは簡単だが、1/24夜のイベント発生時に出現する選択肢にまぎらわしいものがあるので、うっかり間違えないように注意しよう。ここでは「雪の誕生日?」を選択するのが正解だ。

ネメシア・ワームウッド Nemesia Wormwood

イベント名	発生条件	すべきこと	ステータス変化
賞品いろいろ	―	1/6～1/18の土曜以外に中央通りへ	【恋】+5、【友】+5/ホース【[illegible]】+5
バレンタインですよ!?	ネメシア【恋】365以上でほかの女の子よりも高い	2/1～2/13の土曜以外にアニスの屋敷へ行き、「手作りに勝るものなし」を選択→2/14夜のイベント発生時に「かみさまにお祈りしておこう」を選択	【恋】+35
"穴"事件	ネメシアを研究・探索に誘える&[illegible]をクリアー	3/2にイベント発生→ネメシアを選択し、戦闘で4連勝する→「もう少し様子を見る」を選択	―
女の子だもの	ネメシア【友】410以上	3/3～3/15の土曜以外に森の食堂へ	【恋】+5、【友】+5
ホワイトデーなのです	ネメシア【恋】350以上、[illegible]をクリアー	3/14の夜にネメシアを選択	所持金10000G以上の場合は10000G減少、【恋】+50/所持金10000G未満の場合は[illegible]半減、全キャ[illegible]【友】+5
ネメシア誕生日	「ディル誕生日」でネメシアの誕生日をチェックしている&[illegible]をクリアー、所持金1000G以上		【恋】+25
⑳新"穴"発見	―	3/17の朝に[illegible]のイベント発生→「俺とネメシアの問題です」を選択 3/18か3/19に事務所へ→3/21～4/2の水曜以外に薬屋へ行くとイベント発生→「スカーレットを探さないと!」を選択	ネメシア【総B】がスカーレット【総B】より高い場合は【恋】+5、スカーレット【友】+10/逆の場合は【友】+1。
㉑俺の審判	⑳で「俺とネメシアの問題です」を選択している	4/14に神隠しの森へ	スカーレット【恋】+5、[illegible]+5 【恋】+5【友】+5

マリン・サントリナ Mullein Santorina

イベント名	発生条件	すべきこと	ステータス変化
もう少しで誕生日	「ディルの誕生日」でマリンの誕生日をチェックしている	12/26～1/2に中央通りへ→「用意しとくか」→「誕生日といえばケーキ!」を選択	ステータス変化 【恋】+5、【友】+10
少し大人に近づいた?	[illegible]をクリアー	1/3の朝にイベント発生。選択肢は何を選んでもよい	―
バレンタインですよ!?	マリン【恋】365以上でほかの女の子よりも高い	2/14の夜にイベント発生	―
"穴"事件	マリンを研究・探索で誘える	3/2の教室でマリンを選択し、戦闘で4連勝する	【恋】+15、【友】+15
ホワイトデーなのです	マリン【恋】350以上	3/1[illegible]夜にマ[illegible]	所持金10000G以上の場合は10000G減少、【恋】+50/所持金10000G未満の場合は所持金半減、全キャラ【友】+5
ありえない!!	―	3/30～4/11に公園へ	【恋】+5、【友】+5

ルゥ・マトリキャリィ Rue Matoricary

イベント名	発生条件	すべきこと	ステータス変化
[illegible]	―	12/15～12/24の土曜以外に食堂へ	【友】+5、【恋】+5
Xデー間近	ルゥ【総B】340以上	2/1～2/13の土曜以外に寮の廊下で「そう思ってくれて構いません」を選択	ルゥ【恋】340以上で【恋】+10/【恋】340未満で【友】+5、【恋】+5
バレンタインですよ!?	ルゥ【恋】が365以上でほかの女の子よりも高い	2/14の夜にイベント発生→「もちろん承知しておりますとも」を選択	【恋】+25
⑭"穴"事件	ルゥを研究・探索で誘える	3/2にイベント発生→ルゥを誘い、戦闘で4連勝する	【恋】+25 ※外出先に「オレガノ邸」が加わる
⑮オレガノ邸侵入	⑭の「穴」事件でルゥと約束をしている	3/3～3/15の土曜以外にオレガノ邸で「追いかける」を選択	【恋】+25
⑯ホワイトデーなのです	ルゥの【恋】が350[illegible]	3/14の夜にルゥを選択	[illegible]10000G[illegible]の場合は10000G減少、【恋】+50/所持金10000G未満の場合は所持金半減、全キャラ【友】+5
⑰パパですか	⑯をクリアー	3/17～3/29の土曜以外に中央通りへ	【友】+5、【恋】+5

ソレル・ナスターシャム Sorrel Nasturtium

イベント名	発生条件	すべきこと	ステータス変化
しりとり?	ソレルと絶交状態になっていない	1/16～1/28の火曜以外に教室で「相談に乗ろうか」を選択	【恋】+5、【友】+5
バレンタインですよ!?	ソレル【恋】365以上でほかの女の子よりも高い	2/14夜にイベント発生	【恋】+25
"穴"事件	ソレルを研究・探索に誘える	3/2の教室でソレルを選び、戦闘で4連勝する	【恋】+25
ホワイトデーなのです	[illegible]をクリアー&ソレル【恋】350以上	3/14の夜にソレルを選択	所持金10000G以上の場合は10000G減少、【恋】+50/所持金10000G未満の場合は所持金半減、全キャラ【友】+5
婚約ってマジですか?	[illegible]をクリアー	4/1の夜にイベント発生	―

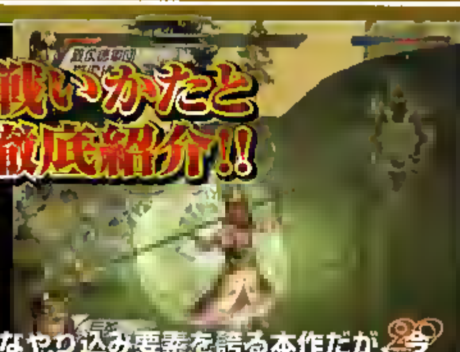
マートル・ラズベリー Myrtle Rashpberry

イベント名	発生条件	すべきこと	ステータス変化
マートルさん頑張ってて	12/25の「ラズベリー家恒例行事」でマートルに髪飾りをあげている	1/18～1/30に玄関ロビーへ→1/24の夜に「雪の誕生日?」を選択	【恋】+25、【友】+5
Xデー间近	マートル【恋】340以上	2/1～2/12の木曜以外に食堂へ行き、「ダメっぽいです」を選択	【恋】+15、【友】+5
バレンタインですよ!?	マートル【恋】365以上でほかの女の子よりも高い	2/14の夜にイベント発生	【恋】+25
"穴"事件	マートルを研究・探索に誘える	3/2の教室でマートルを選び、戦闘で4連勝する	【恋】+25
ホワイトデーなのです	マートル【恋】350以上	3/14の夜にマートルを選択	所持金10000G以上の場合は10000G減少、【恋】+50/所持金10000G未満の場合は所持金半減、全キャラ【友】+5
低血圧じゃないですけど	―	4/1～4/14の木曜以外に食堂へ	【恋】+5、【友】+5

【総B】:(【恋】+【友】)÷2、【総C】:(【恋】×3+【友】)÷4で導き出される数字

真・三國無双3
SHIN・SANGOKUMUSOU 3 ®

戦場での基本の戦いかたと外伝ステージを徹底紹介!!







膨大なやり込み要素を誇る本作だが、今回は基本の立ち回りと外伝に焦点を当てた。その奥の深さをぜひ味わってほしい。

タイトル	シン・サンゴクムソウ3		
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	発売中（9月4日）	価格	6800円（税別）
開発	コーエー	制作者	プロデューサー ω-Force
ブロック数	12ブロック	対象年齢 全対象	システム対応 5.1ch HDTV
その他			

いかに戦場で立ち回るか？ 戦いのツボを押さえてプレイしよう

まず最初に、戦場での基本の戦いかたを紹介していこう。心がけるのは、敵武将を狙って倒していくということ。てきぱきと早く武将を倒せればそれだけ戦況は楽になる。また、使う武将の特徴も把握しよう。武将の個性が強く出る、チャージ攻撃の性能を調べてから戦うといいだろう。

敵武将打倒編　心得その1
ザコに構わず敵武将を倒せ!

戦いが始まったら、敵の軍団長か、その配下武将を倒しにいこう。軍団長を倒せば残りの兵士は統率を失い壊滅する。このとき、ザコ兵士を無視して武将に突っ込んでいってもさほど問題ない。ザコの攻撃力は低いので、よほどのレベル差がないかぎり取り囲まれて動けなくなることはないはず。唯一の例外は象に乗った兵士。象だけはさきに倒して無力化しておきたい。武将と戦って体力が少なくなったら急いで拠点に進もう。拠点にはたいてい体力回復アイテムが置いてある。敵の拠点兵長を倒せばさらに肉まん（小）が出現。敵の侵入も防げるので一石二鳥となる。



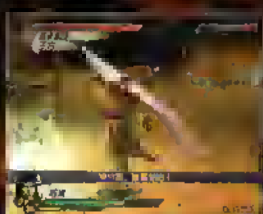
←ザコに気を取られて武将の攻撃を食らうと命取りになる。

敵武将打倒編　心得その2
肉を斬らせて骨を断て

敵武将と戦っていると、ガードばかりされてなかなかダメージを与えられないことがある。こんなときは、ガードできない背後に回り込むようにして戦うのが基本。だが、それ以上に重要なのは、敵武将がガードしない状況を覚えておくことだ。敵武将はこちらが斬られてダメージを負ったり、無双乱舞をガードさせた直後に無防備になる。このチャンスを逃さずに、確実に大ダメージを与えよう。また、ダウンして起き上がったときにもダメージを与えやすい。空中で受け身を取ると着地に攻撃されやすいので、受け身をとらずにダウン後に反撃するのもひとつの手だ。



←ザコ兵士に斬られたときが逆に武将を斬るチャンスだ。



←無双乱舞をガードされてもがっかりせず、直後に攻撃。

プレイヤー武将知識編　心得その1
プレイヤー武将の特徴を知れ

各武将はさまざまな特徴があるので、考慮して戦いを進めていこう。とくに防御力の低いキャラクター（許褚など）は注意。最初から玄武甲を装備して戦いたい。また、キャラクターごとに大きな違いが出るのはチャージ攻撃の性能だ。通常攻撃を6連で出したほうがいいか、最後をチャージ6にしたほうがいいかはキャラクターによって異なる。単発で出すチャージ1が飛び道具の場合は、ほかの武将よりも使う機会が増えるはずだ。



←体力が少ないキャラよりも、防御力が低いほうが危険。



←新しく武将を使うときはまずチャージ攻撃を確認しよう。

プレイヤー武将知識編　心得その2
チャージ攻撃と玉を組み合わせよう

玉を装備し、無双ゲージ最大時にチャージ攻撃を出すと属性攻撃が発動する。チャージ攻撃は武将ごとに性能が違うので、どの玉を装備するかが考えどころだ。一般的に使える玉は、効果範囲が広い雷。だが、チャージ攻撃の威力が高い場合は斬玉を装備するといい。周瑜がその典型で、斬玉を装備するとチャージ5からチャージドライブ（通常攻撃4連→チャージ攻撃2連）で大ダメージを与える。また、飛び道具のチャージ1や効果範囲の広いチャージ攻撃を持っていたら、氷玉を使うと効果的だ。



←周瑜は斬玉をつけるとチャージドライブが強力になる。



→魔統なら飛び道具で敵を凍らせることもできる。

1回のクリアーでは終わらない！隠れた外伝を出現させよう



⬆二喬奪還戦は、大喬と小喬を奪い返す戦い。ここをクリアーすれば大喬と小喬が使える。

魏、呉、蜀伝には、本伝以外にも外伝と呼ばれるシナリオが隠されている。外伝は本伝のシナリオをとばして進むなどの特殊な条件を満たすと出現。その条件は以下に列挙したので参考にしてほしい。外伝の魅力は特殊な設定のシナリオが多いところ。天水の戦いや二喬奪還戦など、外伝をクリアーすることによって出現する武将もいるので出現させたい。

ピックアップ1 魏外伝　呂布逆襲戦

城に侵入してきた呂布を打ち破る戦い。最大のポイントは、火計を成功させられるかどうかだ。城には3つの開いた門があるが、この門を銅鑼を鳴らして閉めていく。呂布を逃がさないようにすべての門を閉めたあと、自分が脱出すれば火計が発動。これによって城内の兵士は呂布を残し、全員が消滅する（城内の自軍の兵士や武将も消滅するので注意）。火計のあとの呂布は士気が衰えているので、さほど怖くはないはずだ。



⬅呂布を城の外に出さないように銅鑼を鳴らして門を閉める。



➡強烈な火計のあとでも、呂布だけは生き残っている。

ピックアップ2 呉外伝　玉璽争奪戦

洛陽に隠された、伝国の玉璽を見つけるのが勝利条件。フィールドにある木箱を99個破壊すると、玉璽がMAP左上隅（北西）に出現する。それまでひとつの木箱も見逃さず、箱を壊し続けていかなければならない。董卓が出現したあと、もたもたしているとさきに玉璽を発見されるので注意が必要だ。董卓は4人の武将を倒すか、一定時間で出現する。



⬅MAP右側（東側）の木箱の数は全部で59個だ。



⬅武将を倒さなければ董卓が現れるのは遅くなるぞ。

ピックアップ3 蜀外伝　黄巾殲滅戦

逆襲の機会を狙う張角が、張魯と組んで妖術を使ってくる。張魯を張角と合流させてしまうと妖術が完成し、味方武将まで含めて洗脳され敵となってしまうのだ。そこで合流まえに張魯を倒す必要がある。しかし最初に見えている張魯は幻影で、いくら倒しても復活する。本体を看破するには張魯の配下の兵士をすべて倒さなければならないのだ。砦を守っている敵武将を倒して閉門し、そのあいだにザコ兵士を倒しまくろう。



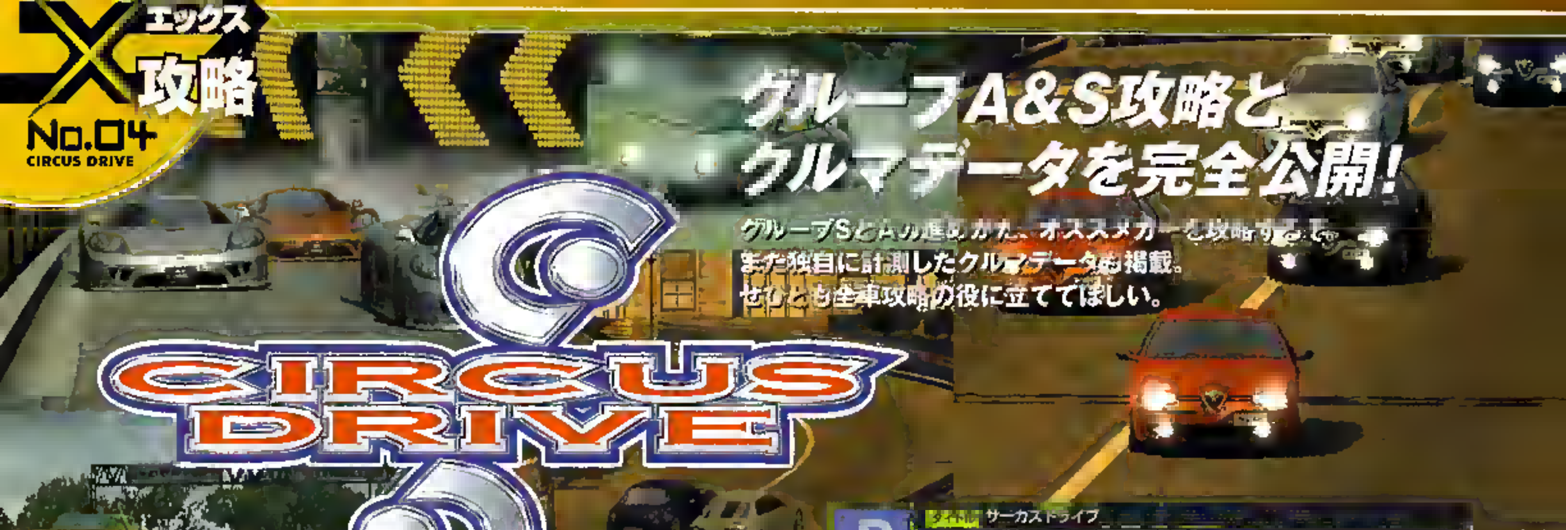
⬆張魯を倒せば、張角の術の威力は半減する。急いで本拠地に乗り込んで倒してしまえ。

外伝出現条件一覧

外伝によっては、一度本伝をクリアーしていないと出現しないものもある。後半に出現する外伝は、諸葛亮の祈祷の成否も関係してくるものが多いので注意しよう。

魏外伝		呉外伝		蜀外伝	
黄巾殲滅戦	出現条件：黄巾賊撃退戦をクリアーせず、黄巾の乱で張角を逃亡させてクリアー	黄巾殲滅戦	出現条件：黄巾賊撃退戦をクリアーせず、黄巾の乱で張角を逃亡させてクリアー	黄巾殲滅戦	出現条件：（蜀伝を一度クリアーしたあと）、黄巾砦攻防戦をクリアーしていない
関羽千里行	出現条件：黄巾砦攻防戦をクリアーせず、汜水関の戦いをクリアー	二喬奪還戦	出現条件：（呉伝を一度クリアーしたあと）、黄巾賊撃退戦をクリアーせず、黄巾砦攻防戦をクリアー	汝南の戦い	出現条件：（蜀伝を一度クリアーしたあと）、汜水関の戦いをクリアーせず、虎牢関の戦いを呂布を倒さずにクリアー
冀州の戦い	出現条件：汜水関の戦いをクリアーせず、官渡の戦いで袁紹を逃がしてクリアー	玉璽争奪戦	出現条件：汜水関の戦いをクリアーしていない	関羽千里行	出現条件：黄巾賊撃退戦をクリアーせず、汜水関の戦いで袁紹の「誰か華雄を討とうとするものはおらんのか」の文句のあとに華雄を倒してクリアー
潼関の戦い	出現条件：長坂の戦いをクリアーしていない	荊州鎮圧戦	出現条件：劉表奇襲戦と呉郡攻略戦をクリアーしていない	潼関の戦い	出現条件：雒城の戦いをクリアーせず、成都制圧戦で馬超（または龐徳）を倒してクリアー
呂布逆襲戦	出現条件：虎牢関の戦いを呂布を倒してクリアーし、下邳の戦いをクリアーせず、長坂の戦いをクリアー	麦城の戦い	出現条件：（呉伝を一度クリアーしたあと）、夏口の戦いをクリアーせず、赤壁の戦いで諸葛亮の祈祷が成功し、夷陵の戦いで関羽を倒さずにクリアー	漢中防衛戦	出現条件：虎牢関の戦いで董卓を逃がしてクリアーし、赤壁の戦いで諸葛亮の祈祷が成功し、定軍山の戦いをクリアーしていない
冀州防衛戦	出現条件：（魏伝を一度クリアーしたあと）、虎牢関の戦いで董卓を逃がしてクリアーし、宛城の戦いをクリアーしていない	長江防衛戦	出現条件：（呉伝を一度クリアーしたあと）、南蛮防衛戦をクリアーせず、赤壁の戦いで諸葛亮の祈祷が失敗	天水の戦い	出現条件：博望坡の戦いをクリアーせず、赤壁の戦いで諸葛亮の祈祷が失敗

エックス攻略 No.04 CIRCUS DRIVE



グループA&S攻略とクルマデータを完全公開!

グループSとAの進めかた、オススメカーを攻略する。そして
また独自に計測したクルマデータも掲載。
ぜひとも全車攻略の役に立ててほしい。

CIRCUS DRIVE

タイトル	サーカスドライブ		
発売元	カプコン	ジャンル	アクティブレーシング
発売日	発売中(8月28日)	価格	6800円(税別)
開発	カプコン	著作者	
ブロック数	22ブロック以上	対象年齢 全年齢	システム対応 5.1ch
その他	ハンドルコントローラ対応		

グループSまで完全制覇せよ! 独自調査のクルマデータも満載!

発売からおよそ1ヵ月が経過したわけだが、みんな無事クリアーはできただろうか? クルマの挙動にちょっとクセがあるゲームだが、慣れとクルマ選びで弱点は克服できるはず。まだクリアーしてない人は、攻略を読んで諦めずにチャレンジしてほしい。

また、グループA&Sカーの最高速や加速性能を表す0-100&0-200キロ到達時間などのデータを独自に調べてみた。このデータを参考にしつつクルマを選んでみるのもいいだろう(クルマ好きならデータを見ているだけで楽しいかもしれないね)。

GROUP Sをクリアーすると…

グループSを全戦1位でクリアーするとエンディングとなる。クリアーのごほうびは、何と路面がダートになるモード。アーケードモードでダートコースが楽しめるようになるのだ。



←コースは変わらないが路面がダートに変更。ドリフトしまくりだ。

GROUP A

グループBをクリアーした時点で持っているドライバーズポイントは100万程度のはず。これだと最低価格ランクのクルマも買えないので、まずはグループBで使用していたクルマでレースに参戦しよう。とはいえグループBカーではほとんど上位に食い込むことはできない。5位でも賞金は出るので、地道に貯めよう。



↑グループB最強クラスのS2000ですら上位入賞は難しい。おとなしく5位狙いだ。

オススメカーはこれ!

オススメはもちろん高い性能を誇るスカイラインかランサーなのだが、いかんせん値段が高すぎる。セリカでも上位入賞可能なので、お金が貯まり次第乗り換えるのがいいだろう。同価格帯でレガシィもあるが、操縦性の面であまりオススメできない。

CELICA GT-FOUR



そのほかこんなクルマも

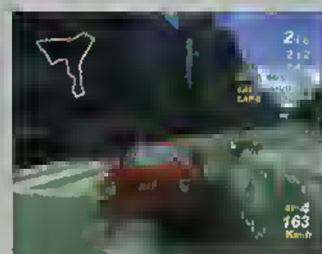
そのほかオススメできるのが、あんまりパッとしない存在のGTO。次ページのデータを見てもらえればわかるが、トップスピードは最速を記録している。操縦性の悪さが気になるが、そこは圧倒的なスピードでカバーできる。低価格の設定も○。



↑たとえカーブで追いつかれても、ストレートで抜き返せる。Zを買うならこっちだ。

GROUP S

数々のグループSカーが用意されているが、ハッキリ言って下でオススメしているCTR2かS7以外のクルマでクリアーするのは無理。グループAカーでの挑戦も無謀なので、安いカマロなどを購入し資金を貯めよう。1位はムリでも2位にはなれるだろう。エスプリやRGTなら渋谷コースで1位を取れることもある。

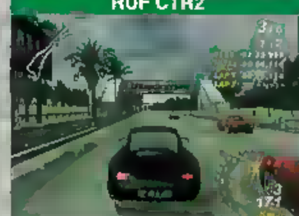


↑まずは2位狙いでドライバーズポイントを貯めよう。しかし最低1億はつらい道のりだ。

オススメカーはこれ!

CTR2以外考えられない。最高速はS7より劣るものの、その加速性能は群を抜いている。多少壁にぶつかったとしても、その後の加速で楽々追いつけるだろう。スタート後の直線で敵車をすべて抜き去ることも可能だ。S7もいいが2億は高すぎる。

RUF CTR2

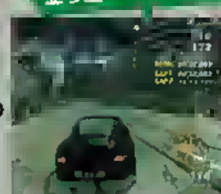


進入はとにかくゆっくり



←リアエンジン・リア駆動はテールが流れやすい。コーナー中はゆっくりと走れ。

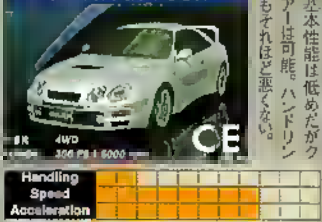
立ち上がりで差をつけろ



←立ち上がりの圧力的な加速で勝負。直線番長だが、その速さはまさに異次元。

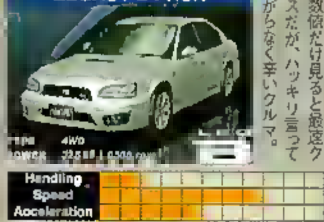
サーカスドライブ

グループAカー性能一覧

CELICA GT-FOUR


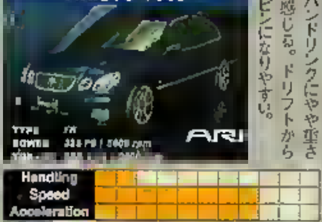
←基本性能は低めだがクリアーは可能。ハンドリングもそれほど悪くない。

最高速	0-100	0-200
249km/h	5秒6	17秒1

LEGASY B4 RSK


←数値だけ見ると最低クラスだが、ハッキリ言って曲がらなく辛いクルマ。

最高速	0-100	0-200
294km/h	4秒0	13秒7

ARISTO V300


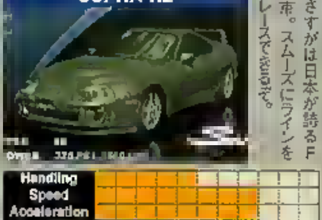
←ハンドリングにやや重さを感じる。ドリフトからスピンになりやすい。

最高速	0-100	0-200
265km/h	4秒7	16秒5

IMPREZA SEDAN WRX STI

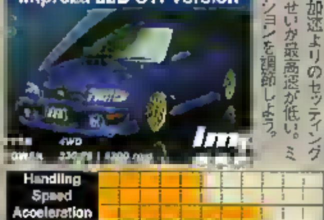

←ハンドリングはそこまで悪くはない。十分に勝てるマシンと言える。

最高速	0-100	0-200
269km/h	4秒4	14秒7

SUPRA RZ


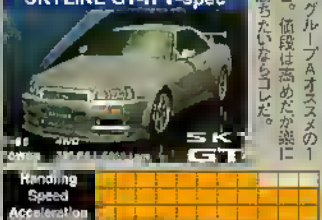
←さすがは日本が誇るFR車。スムーズにラインをトレースできるぞ。

最高速	0-100	0-200
272km/h	5秒0	16秒5

Impreza 22B STi Version


←加速よりのセッティングのせいか最高速が低い。ミッションを調節しよう。

最高速	0-100	0-200
245km/h	4秒3	14秒1

SKYLINE GT-R V-spec


←グループAオススメの1台。値段は高めだが楽に勝ちたいならコレだ。

最高速	0-100	0-200
306km/h	4秒1	13秒6

RX-7 Type RS

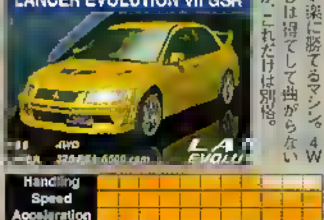

←基本性能はどれも高いが特出したものがない。加速性能もやや低めだ。

最高速	0-100	0-200
263km/h	4秒9	15秒9

Fairlady Z VersionS 2by2

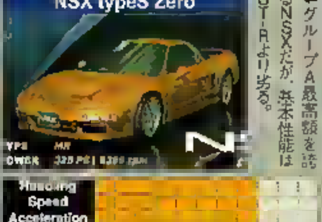

←フロントが重く、うまく曲がってくれない。最高速、加速ともに凡庸かな。

最高速	0-100	0-200
279km/h	4秒7	17秒0

LANCER EVOLUTION VII GSR


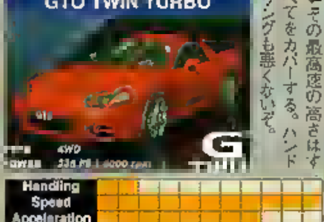
←楽に勝てるマシン。4WDは得てして曲がらないが、これだけは別格。

最高速	0-100	0-200
275km/h	4秒3	13秒2

NSX typeS Zero


←グループA最高額を誇るNSXだが、基本性能はGT-Rより劣る。

最高速	0-100	0-200
289km/h	4秒4	14秒1

GTO TWIN TURBO


←その最高速の高さはすべてをカバーする。ハンドリングも悪くないぞ。

最高速	0-100	0-200
311km/h	4秒8	15秒0

グループSカー性能一覧

MUSTANG SVT COBRA R

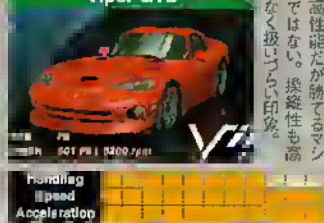

←悪いクルマではないが、コストパフォーマンスを考えると別のクルマか？

最高速	0-100	0-200
305km/h	4秒1	12秒9

RGT

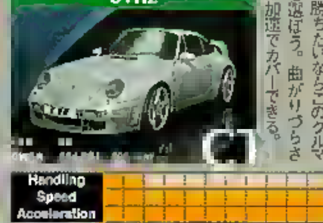

←コースによってはS7に勝てる実力を持つ。すなおなハンドリングは◯。

最高速	0-100	0-200
303km/h	3秒5	11秒6

Viper GTS


←高性能だが勝てるマシンではない。操縦性も高くなく扱いづらい印象。

最高速	0-100	0-200
308km/h	3秒3	11秒0

CTR2


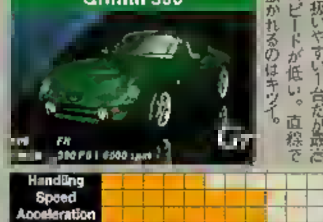
←勝ちたいならこのクルマを選ぼう。曲がりづらさは加速でカバーできる。

最高速	0-100	0-200
319km/h	2秒6	8秒0

CAMARO SS


←価格も安くオススメ。勝てないが2位にはなれる。操縦性も意外に高い。

最高速	0-100	0-200
287km/h	5秒0	15秒2

Griffith 500


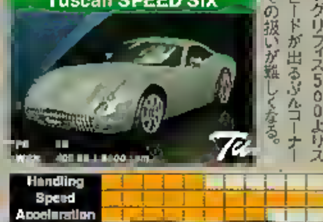
←扱いやすい1台だが最高スピードが低い。直線で抜かれるのはキツイ。

最高速	0-100	0-200
282km/h	4秒2	12秒5

CORVETTE Z51

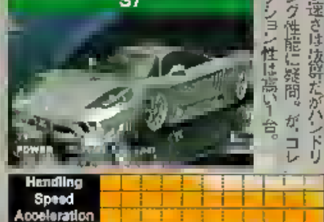

←カマロの高性能バージョンという印象。コストを考えるとカマロがいい。

最高速	0-100	0-200
301km/h	3秒9	13秒5

Tuscan SPEED SIX


←グリフィス500よりスピードが出るぶんコーナーでの扱いが難しくなる。

最高速	0-100	0-200
289km/h	3秒8	11秒2

S7


←速さは抜群だがハンドリング性能に疑問。が、コレクション性は高い1台。

最高速	0-100	0-200
335km/h	2秒7	8秒6

ESPRIT V8


←凡庸な数値だが、バランスの高さからか、1位になれることもある。

最高速	0-100	0-200
269km/h	4秒3	13秒1

データ計測方法

ハンドリングとスピード、アクセラレーションはゲーム中のデータをわかりやすくグラフ化。最高速はフルチューンのクルマを使用して、サーファーズパラダイスのメインストレートで計測（バイパーとS7は計測中どうしてもリアがブレークしてしまい若干最高速が落ちています）。

0-100と0-200はそれぞれ停止状態から100キロまでと200キロまでの到達時間を表している。最高速と同じく、フルチューンのクルマを使用。この時間が短ければ短いほど加速性能がいいということだ。

※クルマのデータはすべて編集部調べです。

隠し要素からファイナルミッションまで完全攻略



いまだにミッション達成が果たせないシルフドライバーのために、最終ミッションまで確実に導く攻略方法を指南。さらに、ミッション分岐＆隠し機体の情報もアリ!!

戦闘妖精雪風 〜妖精の舞う空〜

タイトル	セントウヨウセイユキカゼ ヨウセイノマウソラ		
発売元	アクアシステム	ジャンル	フライトシューティング
発売日	発売中(8月7日)	価格	5800円(税別)
開発	アクアシステム	制作者	ディレクター：[illegible]坂聡
ブロック数	8ブロック以上	対象年齢 全年齢	システム他 5.1ch
その他	フォックス2プロジョイスティック対応		

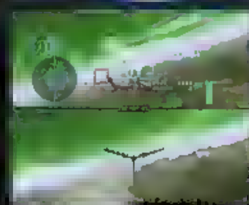
『雪風』を遊び尽くすための隠し機体の出現条件を完全紹介

アーケードライクな爽快感が味わえるエクストラモードと、対戦が楽しめるバーサスモード。この2種類のモードで使えるようになる、隠し機体の条件が判明した。

隠し機体の出現条件は、以下の表のとおり。基本的にはミッションモードを進めていくことで出現していく。注意したいのは、すべてのパイロットエントリー後のゲームレベルを"REAL"にする必要があるという点。その分だけ難度はアップするが、今回のミッション攻略を参考に、オールクリアーを目指そう。

⬇OVAに登場したFAF機、さらにはジャム機までを自分の手で操縦できるように!!





⬆バーサスモードでの対戦も、より熱いものになるハズだ。

EXTRA MODE

ゲーム開始時	スーパーシルフ
MISSION03をクリアー	ノーマルシルフ
MISSION07をクリアー(REAL)	ジャムⅠ
MISSION12をクリアー(REAL)	ジャムⅡ
MISSION15をクリアー(全MISSIONクリアー)	メイヴ
MISSION06でグレイシルフを撃墜したうえでMISSION15をクリアー(REAL)	グレイシルフ

VS MODE

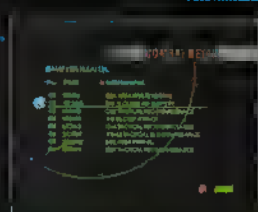
ゲーム開始時	スーパーシルフ、ノーマルシルフ
MISSION04をクリアー	ファーンⅠ
MISSION06をクリアー(REAL)	ジャムⅠ
MISSION07をクリアー(REAL)	ジャムⅡ
MISSION08をクリアー	ファーンⅡ
MISSION06でグレイシルフを撃墜したうえで、MISSION12をクリアー(REAL)	グレイシルフ
MISSION15をクリアー(全MISSIONクリアー)	メイヴ

MISSION MODEの分岐条件

以下にある4つのミッションは、戦闘や偵察の結果次第で、のちのミッションが分岐する。すべてのミッションを達成し、完全クリアーを目指そう。なお、どちらに分岐したのかは、COMBAT DETAILのミッションコードを見ることで確認可能だ。

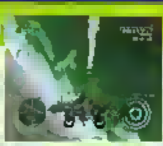


⬅分岐条件には非常にシビアなものもある。すべての条件を達成できるか!?



⬅どちらのミッションに分岐したかはCOMBAT DETAIL画面でチェック。

MISSION04の分岐条件



➡ジャム機の撃墜数がトリガー。効率よく敵を倒していこう。

MISSION02での撃墜数が
- 8機以上――KT5103
- 7機以下――KT5104

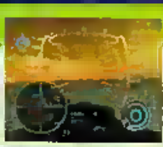
MISSION07の分岐条件



➡敵基地の3km以内を飛ぶ必要がある。速度を落とし慎重に。

MISSION06で敵基地に接近した距離が
- 敵基地から遠い――5C5501
- 敵基地から近い(真上を飛ぶ)――5C5502

MISSION10の分岐条件



➡分岐の条件は07と同じ。レーダーで位置をしっかり確認。

MISSION06で敵基地に接近した距離が
- 敵基地から遠い――5C0957X
- 敵基地から近い(真上を飛ぶ)――5C0958X

MISSION13の分岐条件



➡任務の終わり際に登場するグレイシルフを撃墜すれば分岐。

MISSION06の帰投フェイズでグレイシルフを
- 撃墜した――CP8293
- 撃墜しなかった場合――CP8294

MISSION MODE 8~15を攻略!!

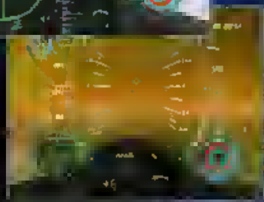
後半のミッションとなるだけに、ジャムとの交戦頻度は非常に高い。最後まで気を引き締めて戦おう。

MISSION 08

ミッション05以来の戦術偵察任務。ルートは起伏のある、若干複雑なものとなっている。速度をあげすぎないようにし、慎重にすべてのポイントを通過しよう。偵察が完了すると帰投シークエンスに。数機のジャムが出現するが、これは倒さなくてもクリアー可能。直進して、レーダー外の青いラインから外に出れば、ミッションクリアーだ。



←任務自体は簡単なもの。サクッとこなそう。



➡帰投時のジャムは無視してかまわない。

MISSION 09

原作にもある、ファーンIIとの模擬戦を行う。相手を2回撃墜すれば、ミッションクリアーだ。武装はガンのみなので、ファーンIIの背後を取っての攻撃がベストだが、相手は機動力に長ける機体。背後に付かれたら、推力を活かして一度振り切ってから仕切りなおすのもアリ。ただし、時間切れやエリア外に出ると失敗となるので注意しよう。



←ファーンIIを2回撃墜すればクリアーだ。



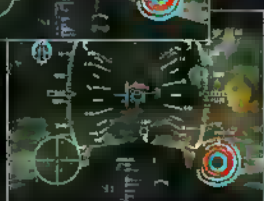
➡速度をあわせて背後をキープしよう。

MISSION 10

雪風が、ジャムにより亜空間に迷い込まされてしまうという、原作小説での1エピソードを思わせるミッション。ミッション06での成果によって分岐があるが、違いはジャム機の出現数が多いか少ないか。基本的には、出現するジャム機を全機撃墜すれば、亜空間から脱出でき、ミッション達成となる。帰投フェイズの敵は、倒さなくてもよい。



←不気味な亜空間に誘われた雪風。ここは!?



➡容赦なく襲ってくるジャムを迎撃せよ。

MISSION 11

空中哨戒～制空任務と続く、比較的長めのミッション。離陸後の哨戒任務では、ジャムと味方機が交戦中。このあとに補給が受けられるので、出し惜しみせずミサイルで援護してあげよう。ジャムを6機撃墜すると、バンシーへの着艦フェイズに。補給後の制空任務でも、すでにマップ中央で味方機が交戦中。ここも、6機を撃墜すればオーケーだ。



←バンシーへの着艦は30ノット以下を厳守。



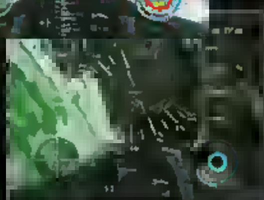
➡味方機はあてにせずジャムを撃墜。

MISSION 12

まずは通常任務を開始。味方機が交戦中だが、気にせず偵察を続けよう。ひとつ目のポイントを通過するとイベントが発生し、グレイシルフが出現。渓谷でのチェイスシーンとなるが、ここではグレイシルフから2000メートル以内の距離を保ち続ける必要がある。壁面に注意すると同時に、グレイシルフと離れすぎないよう、速度調節に気を配ろう。



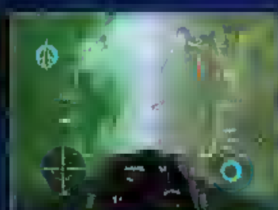
←最初の偵察任務はイベント的なもの。



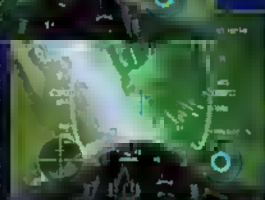
➡追跡開始から一定時間経過でクリアー。

MISSION 13

ミッション06でグレイシルフを撃墜したかで分岐が発生。撃墜していた場合は、出現する敵の多くがジャムIIとなり、出現パターンも異なる。どちらにしても、敵を最低でも9機撃墜する必要がある、難しいミッションであることに変わりはない。搭載数の多いA装備を選び、継戦能力を高めておくと、少しはラク。一度に複数とは戦わないように。



←前半のジャムはポツポツとしか出現しない。



➡後半の4機編隊は距離を空け各個撃破。

MISSION 14

ミッション開始直後は、偵察任務を遂行。ポイントを3箇所通過すると、4機のジャムが出現する。全機撃破するとイベントが発生。イベント後は、亜空間内の滑走路から離陸し、レーダー上に映る点を目指して進み、一定距離まで近づくと通常空間へと脱出できる。そこで待ち受けていたグレイシルフと交戦し、撃墜されると再度イベントが発生する。



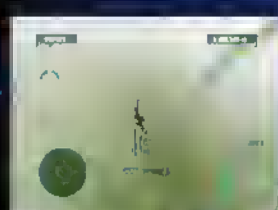
←4機のジャム以外はほぼイベントだけ。



➡離陸後はレーダーの光点に向かおう。

MISSION 15

昏睡状態から目覚めた零が、2代目雪風(メイヴ)を駆りジャムと戦うという、いわばエピローグ的なミッション。ジャム機が2·1·1機の順で出現し、すべてを撃破するとミッション・オールクリアーとなる。ここまでの任務を達成してきたプレイヤーなら、難しいことはなにもない。生まれ変わった雪風の高性能を、思う存分味わおう。



←ブッカーのモノローグが流れる中での戦い。



➡圧倒的なメイヴの戦闘力を堪能しよう。

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍



ビストロ♡きゅーぴっと2 bistro cupid 公式ビジュアルファンブック

イベントCGから攻略まで、『ビストロ2』を極めた1冊。描き下ろしイラストも充実！PS2&Xbox版両対応でお届けです。

PS2版にも対応!!　好評発売中　A4判　2400円+税



『N.U.D.E.@』のすべてを集約

N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド

攻略情報からビジュアル集、インタビュー、設定資料など『N.U.D.E.@』を完全凝縮した一冊。

好評発売中　A4判　2200円+税

困難なミッションを最後まで [illegible]FILE!

詳細[illegible]し、過酷なミッションを克服す[illegible]ポイントを徹底指南。進行ルートからアイテムの位置までまるわかり！マルチプレイの勝率アップもお約束！



MECHASSAULT パーフェクトガイド

好評発売中　A5判　1500円+税



[illegible]内の全マップ[illegible]

DINO CRISIS 3 公式ガイドブック

[illegible]なオスマンディアス号内を、全200に[illegible]マップで詳細にルート解[illegible]もう[illegible]心配はありません!!

好評発売中　A5判　1200円+税

好評発売中の本

書名	判型	定価
Xbox Live パーフェクトガイド	A5判	定価1500円+税
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック（PS2版にも対応!!）	A4判	定価2400円+税
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック	A5判	定価1400円+税
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	A5判	定価1280円+税
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	A5判	定価1200円+税
式神の城 公式設定資料集（PS2版にも対応!!）	A4判	定価2400円+税
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集	A4判	定価2200円+税
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
segaGT 2002 パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	A5判	定価1380円+税
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック	A5判	定価1000円+税
DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド	A5判	定価1200円+税
テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック（PC版にも対応!!）	A4判	定価1900円+税
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	A4判	定価2400円+税
ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	A4判	定価2400円+税
プリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	A5判	定価1280円+税
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック	A5判	定価1400円+税
マキシマムチェイス パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	A5判	定価1400円+税
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	A5判	定価1400円+税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア　電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990　E-mail：cs@ascii-store.com　http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850（営業局）


WEEKLY ファミ通
10/10号
好評発売中
特別定価350円
真・三國無双3 猛将伝
ダブル小冊子
トゥルーファンタジーライブオンライン
機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙
魔界英雄記マキシモ 〜マシンモンスターの野望〜
10/17号は、10月3日(金)発売!


GTAⅢ(グランド セフト オートⅢ)
特集
全12タイトルをイチオシ中!!
ファミ通 PS2!
プレイステーション2
10月10日号
好評発売中
特別定価
520円


ファミ通 キューブ アドバンス
11月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
特別付録
どうぶつの森
オリジナル カードe+
専用アルバム!!
攻略特集
どうぶつの森e+/マリオゴルフファミリーツアー
牧場物語ワンダフルライフ/カービィのエアライド
ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル/テイルズ オブ シンフォニア


月刊アルカディア
COIN OP ed VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
11月号(no.42)
特別定価680円
9月30日(火)発売!!
注目
ゲーセンの『アヴァロンの鍵』で
実際に使用できる
エクストラカードの特別付録付き!!
GUILTY GEAR 鶚
機動戦士Zガンダム
エゥーゴ vs.ティターンズ
http://www.arcadiamagazine.com/


テレビゲームDVDマガジン
ファミ通Wave! DVD
毎月30日発売 定価980円 11月号
みんなのGOLF オンライン
最新ゲーム&攻略映像が満載!!
R: RACING EVOLUTION
ウイニングイレブン7 トゥルーファンタジーライブオンライン
F-ZERO AX グランド・セフト・オートⅢ ドラッグ オン ドラグーン
全国書店にて絶賛発売中!
DVD VIDEO


ファミ通の攻略本!!
スーパーマリオアドバンス4
パーフェクトガイドブック
好評発売中/A5判/本体1300円
カービィのエアライド カンペキ爆走ガイドブック
好評発売中/A5判/本体950円
R-TYPE FINAL 公式マスターズガイド
好評発売中/A5判/本体1400円
首都高バトル01 公式ガイドブック
好評発売中/A5判/本体1100円
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

ファミ通Xbox 協力店リスト TOP10

■北海道
ゲームスーラ21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
ラーリーランコード 旭川トウーラ店／北見店／苫小牧店／名寄店／釧路店
セントラルホビー
Max Denkodo 小樽店／室蘭店／函館店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーデンコードー 青森西店／青森本店／とうてつ駅前店／八戸オ店／八戸大館店／弘前本店／むつ店
ミミー 青森店／八戸店／三沢店
なりす堂 駅前店／土手町店／弘前店
マジカルステーション 南下店
Wonder GOO 青森浜館店
■秋田県
一休さん 横手サティ TVゲームコーナー
ゲームアーク21 秋田SATY店
ラーリーランコードー 大館店／大曲店／御野場店／本荘店／能代イトーヨーカドー店
ブックシティビス 角館店
ねにこんG 本店
Wonder GOO 秋田店／御所野店／能代店
■岩手県
イワブチ 本店
COMG！ 盛岡名店ラセ店
スーパーデンコードー 大船渡店／北上店／久慈店／二戸店
デジタルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉ハイパス店／塩釜店／北四番丁店／五橋店／長町店／仙台八幡店／古川店／大河原店
シータショップ 仙台店
スーパーデンコードー 広瀬野店／気仙沼イトーヨーカドー店／古川イトーヨーカドー店
TVパニック 佐沼店
ぺろ！夢国ハル ヤマチュウカウボーイ店
Max Denkodo 仙台西店／仙台南店／多賀城店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
Wonder GOO 石巻イトーヨーカドー店／泉イトーヨーカドー店
■山形県
一休さん 米沢サティ TVゲームコーナー
ウキウキ特大陸 新庄駅前店／寒河江チェリーザブ店／山形西イトーヨーカドー店／山形大学前店／
シーガル 山形店／米沢店
スーパーデンコードー 酒田店／鶴岡店／東根店／寒河江店／山形北店
ファミコンプラザTOM 大野目店／新田町店
Wonder GOO 米沢店
■福島県
一休さん 会津サティ TVゲームコーナー／郡山リオグリーンモール TVゲームコーナー／ベイシス須賀川店／ベイシス白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
スーパーデンコードー 新白河店／福島西店／福島イトーヨーカドー店
ファミマ！ 白河店
ブンタリーゲン 下さくら通り店
Max Denkodo 郡山桑野店／平店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
Wonder GOO 小名浜店
■新潟県
エムダッシュ
COMG！ 黒川店／糸魚川店／内野店／紫竹山店／亀田店／空港通店／上所店／小出店／小針店／さつき野店／三条店／新発田店／中央店／燕三条店／長岡店／見附店／六日町店／吉田店
ファミコンショップ テイル
デジカルガーデン 柏崎店／新潟空港通店
マジカルステーション 加茂店／三条ピア店／白根店／東三条店／巻店
コメリ 長岡大島店／長岡東口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 飯田店／駒ヶ根店
一休さん ビルライロー 飯田サティ店／ビルフェロー豊科サティ店／ベイシアあづみの穂高店／ベイシア飯山店／ベイシア長野店／ベイシア上田店
スイデン 飯田インター店／松本店／大町店／松本店／下諏訪店／岡谷インター店
ゲーマーズ 長野店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルプレイラ アップルライン店
ドキドキ冒険島 軽井沢店
リム 岡谷店
ノジマ 上田店／原町店
ブックハウスキム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア安中店／ベイシス前橋総社店／ベイシア大泉町店／ベイシア関藤店／ベイシア赤堀にしもり店／ベイシア赤堀店／ベイシア西部モール店／ベイシス月夜野店／ベイシア富岡店／ベイシア前橋モール店／ベイシア吉岡店／ベイシア吉井店／ベイシア沼田店
ウウム 太田店／太田駅東店
GAMECITY1001 前橋店
タイムラリップ 前橋店／伊勢崎店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ風太郎 伊勢崎店
文真堂書店 小桑原店／太田店／本店
リンクス 前橋本店
Wonder GOO 高崎店／高崎中居店／前橋店／伊勢崎店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店／ベイシア黒羽店／ベイシア真岡店／ベイシア鹿沼店／ベイシア芳賀店
ウウム 宇都宮店／足利店
三進堂 今市店／烏山店
サンスウパウ 矢板店
ドキドキ冒険島 那須店
ブンラナ！ 大田原店
ファミランド アレッララ
マジカルステーション 国分寺店
Wonder GOO 足利店／真岡店／鹿沼店／鬼怒川店
■茨城県
石岡ビノキオトーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店／ベイシア三和店
Jack 鹿島店
TVパニック 神立店
ブンラトル！ 下館店
いらんど 三和店／岩瀬店
Wonder GOO 荒川沖店／石岡店／石下店／北茨城店／古河店／牛久店／大宮店／友部店／鹿嶋店／神栖店／結城店／下館店／鉾田COMB店／竜ヶ崎店／つくば店／土浦店／取手店／日立店／那珂湊店／水海道店／常陸大宮店／日立川尻店／ひたち野うしく店／水戸笠原店／水戸赤塚店／水戸店
Wonder STATION 勝田店／ひたちなか店／古河店／総和店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん ベイシア本庄店
スプラティ 上尾店
ゲーム郎 三郷店／鶴ヶ丘店／BOOM新座店／本店
ゲーム天国 草加店
さくらや 浦和西口駅前店／大宮東口駅前店
ラーリーソフトボックス 武蔵浦和店
ドキドキ冒険島 東川口店／東松山本店
ノジマ 浦和店／岩槻店／NEW上尾店／蕨店／所沢店／三芳店／春日部店
ファミコンショップ風太郎 入間店／春日部店／上尾店／川越新河岸店／川口店／北本店／行田店／志木店／戸田店／狭山ヶ丘店／狭山台店／新所沢店／千間台店／草加店／秩父店／鶴ヶ島店／所沢店／東松山店／深谷店／ふじみ野店／本川越店／蕨店
ファミコンハウス ピスロ
デジタルガーデン 東松山店
マジカルステーション コンプマート川口店／鳩ヶ谷ブンラゲーム店／スーパーコンプマート川口店
ミルキー2 行田店
ミルキー3 本店
メディアプラザ ドリームランドリーアン
りんでんぱうG 志木東口店
ロムハウス 上福岡店／新座店
Wonder GOO 入間店／春日部店／坂戸店／羽生店／東松山店／岩槻店
■東京都
アール 板橋店／赤羽店
AZ Market 渋谷店／立川店
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの五番
キムラヤ 町田店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／町田店
ゲームキッズ 練馬店
GAMES マーヤ
ゲーム天国 中野店
さくらや 渋谷東口店／新宿東口店／新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／八王子北口店
サンソフト
ジー・ラァン 石神井公園店／富士見台店
シータショップ 大泉店
スーパー2番館
ソフトランドDuck 東五反田
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぶんぶん 雪が谷店
大竜堂 石神井店／大泉店
TVパニック 高島店
TVパニック 赤羽店
でんきのセキ！ 東口店
東急百貨店 池袋店 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 日野店
ノーサイ！ 阿佐ヶ谷店／富士見台店
ノジマ 秋川店／昭島店／小平店／調布店／多摩境店／NEW武蔵村山店／八王子店／羽村店／府中店
ハチラク 大森店／蒲田店／多摩川店
BIG大黒屋店
ビックカメラ 池袋東口駅前店／池袋西口店／池袋パソコン館／渋谷東口店／新宿東口店／新宿西口店／立川店／本店／有楽町店
ピットイン
ファミコンショップ ピノキオ
ファミコンショップ ミイテハウス
ファミコンショップ風太郎 町田店／調布店／ひばりが丘店／成増店／八王子店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 石神井／光が丘店／光が丘公園店
ファミコンプールかばわ 町田店／小竹店／東大和店／西荻店
ベニーレイン 高田馬場店
マジカルガーデン 聖蹟店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション とくれ武蔵小山店／コンプマート亀有店／三鷹下連雀店／松川店
マクススン・ステイメントシミズ玩具 国立店／方面町店
murauchi.co.jp
メディアポリス 新大久保店
モリナフールド池袋店
ももたや 小金井店
リトルワンプ！館
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口ゲーム館／新宿東口駅前店／新宿西口本店／八王子店／マルチメディア錦糸町店／マルチメディア町田店
ロムハウス 国分寺店／武蔵小金井店／中野店上原店／西日暮里店
■千葉県
スドキョク 浦安店
おもちゃのあづまや
GAME いちばんかん 五香店
GAME & HOBBY ほっぷ
DIGIX ワンダー野田店
ディスクステーション ビュウ船橋
ドキドキ冒険島 君津店
ホビーランド キューブ
マジカルガーデン 稲毛店／南流山店
マジカルステーション スーパーコンプマート浦安ニューリゾート店／コンプマート松戸店
モリナワールド 京成上大岡店／京成津田沼店／千葉店／船橋北口店／南行徳店
ヨドバシカメラ 千葉店
Wonder GOO あすみが丘店／江戸川台店／柏店／鎌ケ谷店／流山店／千葉長沼店／天王台店／流山店／花野井店／佐倉店／八日市場店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 西友サティ TVゲームコーナー
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ビーム
CamDock 大井松田店／湯河原店
シータショップ 厚木店／戸塚店／藤沢店／湘南台店
ソフトランドBOSTON 長津田店
ソフトランドGARAGE 相模原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドぶんぶん 大倉山店／菊名店／向ヶ丘店／元住吉店
ソフネット 横浜西口店
日本タカシマヤ TVゲームコーナー
ディスクステーションビュウ 鶴川店／戸塚店／本厚木店
テレビっ子 あざみ野店／綱島店
TVゲームふれあいステーション ピース
TVパニック 鶴見駅前店
トイるホビー ナカムラ
トイランド 相模原店／東林間店／大和店
ドキドキ冒険島 白楽店
ノジマ 愛川店／伊勢原店／逗子店／今泉店／相模原店／茅ヶ崎店／コムロード海老名店／四十物店／湘南台店／洋光台店／大船店／野比店／大和店／NEW横浜店／NEW海老名店／NEW平塚店／鶴見店／藤沢本店／港北店
ビックカメラ 相模原店／横浜西口店
ビネット
ファミコンショップFamily
ファミコンショップ風太郎 厚木店
ファミコンプラザ ジェイズ
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション スーパーコンプマートあざみ野店／スーパーコンプマート藤沢店／スーパーコンプマート横浜西口店／戸塚店／マックあざみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン
メディアポリス 厚木店／川崎東口店／相模大野店／平塚大沢店／十日市場店／日吉本町店／茅ヶ崎店
ヨドバシカメラ 京急川崎駅前店／京急上大岡店／横浜駅前店
ロムハウス 大口店／大船店／鶴見店／戸塚店／藤沢店
Wonder GOO 相模原店
■山梨県
おもちゃのイランセ
おもちゃのテルちゃん
CamDock 武田イトーヨーカドー店
TOY'Sクリちゃん 湯村店
ノジマ 上野原店／甲府店／韮崎店／甲府大宮店
■静岡県
スイデン 浜松半田店
ススポイト 浜松店／富士店
ゲームショップぱる まがりがね店
スーパーコンプマート 浜松店
テレビムランド 伊東店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
ノジマ 伊東店／磐田店／御殿場店／掛川店／菊川店／清水店／裾野店／沼津店／富士店／袋井店
PARADE 掛川店／湖西店／富士宮店／西焼津店／島田店／長泉店／磐田店／三方原店
フスミース 浜松店／BOOK ONE店
ファミコンランド 浜松店／浜松北店／高丘店／島田店／焼津店／本店
ホビラン 富士店／島田店
デジタルガーデン 清水店／千代田店／浜松高台店
マジカルステーション コンプマート浜松店
メディアポリス 掛川店／西高店／御殿場店／島田店／沼津店／沼津コーポ通り店／富士店／富士見店／浜北店／富士宮店／富士八幡町店／富士宮店／三島店／焼津インター店
丸井百貨店 浜松店／静岡店／富士店
Wonder GOO 掛川店／浜北店／浜松店／富士店
■愛知県
一休さん ビルライロー 春日井サティ店
スイデン 新瑞橋店／安城店／豊川店／稲沢店／緑店／一宮店／小牧インター店／半田店／岡崎店／豊田店／豊田インター店／豊明店／刈谷店
オタンマー 名古屋店／知多店／千代が丘店／中村公園店／大曽根店
おもちゃ 春日井店
おもちゃのジャンボ アスティ店
おもちゃの国 ブレーメン
GROOVE！ 金山本店／豊田店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーションBig！ EAST／WEST
ゲーム国際 稲沢店／小牧店／豊田市店／西尾店
コンプマート 岡崎店
ソフトハウス
スーパーコンプマート 大須メガタウン／岡崎セルビ店
センキ 尾西店
ディスク 岡崎店
TVゲームフジタ
■岐阜
トップカメラ 本店
ドリームランド 岐阜店
ハイパーファミコン 上野店
ビッグガレージ 江南店
ファミーズ 四日市店／大垣店／木曽川店／各務原店／知多店／岡崎店／豊橋店／西尾店／半田インター店／豊川店／名古屋店
ファミコンプラザ ぴっぷBOYS
ファミコンプラザ 豊明店／豊田店
ホームステーション 春日井店／豊田店
MAG MARI 名古屋店／一宮店／小牧店／尾張店／豊川店／豊橋店／豊田店／岡崎店／津島店／長野店
マジカル 豊川店／刈谷店／西尾店
マジカルガーデン 石川橋店／一宮大店／岡崎店／岡崎インター店／岡崎北店／岐阜店／江南店／豊田店／豊田店／名古屋店／刈谷店／豊田店／中川店／名東店／守山店／千種店／半田店／尾張旭店／守山店／岐阜店
ワンダーランド店
マジカルステーション 小牧店／三番町大須店／高島屋店／岐阜店／ユートピア店／はるひ店／ベル店／三好店
マジカル本店
ヤマギワソフト メルサ店
Wonder GOO 豊田店／岐阜店
■岐阜県
スイデン 大垣ベルプラザ店／可児店／長良店／岐阜オーキッドパーク店／関店／高山店／多治見イシラー店／羽島店
株式会社スーワン スーワンメディア
キラヤ ピア店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店
GIリーズ かがしま店／岐阜店／岐阜北店
ファミコンOP
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
ファミコンランド ハッピーはずみ店
MAG MARI 岐阜店
マジカルガーデン 羽島店／岐阜島店／多治見店
デジカルステーション 各務原店／プロラアミュゼ店大垣店／三田洞店／関店／土岐店／マーゴ店
BUSH
■三重県
一休さん ビルライロー 四日市サティ店／ビルフェロー津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店／松阪店／桑名店／名張店／伊勢店
ゲーム国 白子店
スーパーコンプマート 四日市店
スーパーランド 四日市店
デジタルガーデン 生桑店／津店／四日市大山田店／四日市店
マジカルステーション 鈴鹿店／ジャスコ四日市店／ジャスコ四日市北店／伊勢店／鈴鹿店
Wonder GOO 伊賀店／大安店／四日市店／鈴鹿店／津店／伊勢店／松阪店
■滋賀県
一休さん ビルライロー 西大津サティ店
サンホームビデオ 紀伊店
遊ランド 甲賀店
Wonder GOO 彦根店
■和歌山県
おもちゃランド 和歌山店
キャンプデイ 和歌山店
トイホビー ミミー
ミノスケ 和歌山本町店
■京都府
ゲームプラザ元気302 西院店
ハピネスSOFT館
マジカルステーション ベーシックの
U☆BEAT タカノ店／嵐電寺店
Wonder GOO 亀岡店
■奈良県
一休さん ビルフェロー 西大和サティ店／ビルフェロー大和郡山サティ店
株式会社あきだ
ゲーマーズ 奈良店
ゲームアーク21 奈良ビブレ店
ゲームステーション ハイパーニュータイプ 奈良店／奈良店
ザウルス 大和店／桜井店／上牧店／大和高田店／天理店／橿原店
タカラトーイ 奈良本社
ファミコンランド ピードゥーム
ファミザウルス 山科店
マジカルガーデン 西大和店
マジカルステーション 天理店／奈良店
メディアショップデータ 西大寺駅前店／奈良店
■石川県
COMG！ 加賀店／小松店
三共ジョーシン もとまち店キッズランド
ソフトランド 駅西店／ルネス店
ゲーマーズ 金沢店／加賀店／さくら店
■富山県
GROOVE！ 富山黒瀬店
ゲンキランド 魚津店／黒部店／天正寺店
三共ジョーシン とやま本店ディスクピア／ぱいONE富山店キッズランド／ぱいONE高岡店キッズランド
シャトル 魚津店／高岡店／小杉店／滑川店／砺波店／富山駅前店／二口店
ソル エンターテイメント 滑川店
ハイパーゲンキランド 富山店
ファミコンボックス
■福井県
オカモトプラザ コバ店
おもちゃのスリス
おもちゃの王様ヌカ アミ店／ベル店
サイトー玩具店 今市店
三共ジョーシン ぱいONE福井店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 開発店／加生店
■大阪府
一休さん 枚方ビブレ TVゲームコーナー／ジョイホックス布施ビブレ店／ビルライロー 布施サティ店
キャッスル 西梅田店
ギャングスター 阪内店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップなるにゃ 平野店
G.Z. ラジオ店
ドラゴンフールドララ 天満店／九条店／駒川店／豊中店
なかよし 丸美店／ホライティウンダ店
ニシダヤ 本店
ビックカメラ なんば店
ウエスタフール！阪急店
ホビースイランド
マジカルステーション 堺東店
ミノスケ 泉佐野中店／堺店／八尾店
メディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
遊ランド 茨木店
Wonder GOO 泉北店
■兵庫県
トれよん 立花店／西宮中央店
ラロペェー 北條店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 岡山店／打出店／西宮北口店／塚口店／水道筋店／西明石店
ゲームショップハッピーフン
ゲームショップ 芦屋
ゲームチェンジ(G.C)
ドキドキ冒険島 西脇店
ドラゴンワールドクラブ 姫路店／加古川店／網干店／土山店／東加古川店
POWERメディアCITY 神戸岡本店
ファミース ザンクス大島店／マンラスハラ公園店／ランクス本店
メディアCITY 垂水店／須磨店／伊丹店／武庫之荘店／六甲店
メディオ！ 伊丹店
モーモーランド 川西店
遊ランド 加古川店／宝塚店／西明石店／姫路駅前店／姫路イトーヨーカドー店
Wonder GOO 伊川谷店／伊丹店
■広島県
おもちゃランド 安芸店
ゲームアーク 尾道店／呉店／東広島店／三原店／福山店
COMG！ 本通店
TVゲームショップ ソフト＆ソフト
はとや チカノ橋店
デジカルカーデン 呉店
遊ランド 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 ピア店
ベスト電器LIMB 倉敷店
ノアリア！ 岡町
遊ランド 津山店
Wonder GOO 岡山店／倉敷店／総社店／水島店
■徳島県
ファミコンショップルッテラ 徳島店／阿南店／鳴門店
遊ランド 米子店
■島根県
遊ランド 松江店
■山口県
ゲームアーク21 防府SATY店
COMG！ 宇部店
マジカルステーション 山口店／長府店／山口大内店／山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレ TVゲームコーナー
ゲームアーク 今里店／丸亀店／坂出店／高松店／丸亀店
マジカルガーデン 高松大西店
Wonder GOO うたづ店／丸亀店
■沖縄県
ゲームショップニュースピード 沖縄店
シーラショップ 沖縄
TVゲームランドZERO 宜野湾店／那覇西店
TVパニック EAST那覇店
■福岡県
EVE 福岡店
ゲームアーク 大牟田店／飯塚店
マジカルガーデン 福岡店
デジカルステーション 天神店／あさくら店／飯塚店
Wonder GOO 小倉店／土井店
■愛媛県
COMG！ 松山店
ファミコンスーパーズ
ベスト電器LIMB 松山本店
Wonder GOO 新居浜店
■福岡県
AMA
ゲームアーク21 大野城SATY店
株式会社 福岡 みきみ
遊友堂 前原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 春日店／あつ丘店
ゲームガレージネット！ 福岡店
ジョイン 福岡店
ハルテック 小倉店／小倉南店
ビックカメラ 天神新館
ファミコンワールド 前原店
ブックステーション川端店
ブックマーケット 若松店／福岡店／小倉店
ベストビデオ 西新店
ベスト電器LIMB 福岡本店
マジカルガーデン 福岡南店
マジカルステーション 大橋店／六本松店
メディアナイン 小倉店／折尾店／折尾駅前店／黒崎店
株式会社ゲーム&玩具 OKおもちゃ大橋センター大牟田本店
■佐賀県
鼓月堂 鳥栖店
ファミコンハウス 伊万里店／唐津店／武雄店
ファミコンワールド 佐賀店
マジカルカーデン 佐賀北店／佐賀店
■長崎県
ウスス！ 西諫早店
ゲームショップ リムシーナ
株式会社ゲームびわあ 大村店／大塔店／下条店／日野店／本店
ファミコンハウス 佐世保店／西三城店
メディアラブ 大村店
ZING 大村店／大村店／花丘店／諫早店／長崎店
■熊本県
ゲームアーク21 ラリラタルモール熊本店
サンライト 熊本店
チャレンジャー 熊本店
ファミコンショップサンライト 光の森店
デジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
ZING 熊本店／長嶺店／熊本店
■大分県
株式会社トキト
ゲームミュージアム 府内店
JOYーランド 鶴見店／府内店
TVチャンプ 高城店／別府店
ベスト電器LIMB 大分店
デジカルステーション 大分本店／大分店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ 延岡店
ベストシネトラウン 日向店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店／太口店／川内店／西店／和田店
ぴらっぱ堂
ファミザラス 国分店
アミオの店 西店
Wonder GOO 鹿屋店

ワンパク 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
TOPBOY 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
セブン-イレブン 全店
FamilyMart 全店
サークルK 全店
サンクス 全店
スリーエフ 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

Xbox公式サイト Xbox.com通信

Vol.21

http://xbox.com/jp/

公式サイトがリニューアル

米国時間の8月26日、Xbox.comが新しいデザイン、コンテンツを盛り込み、ワールドワイドでのサイトリニューアルを実施したぞ。とくに、Xbox.comユーザー登録システムであるマイ アカウントとXbox Liveサービスのゲーマータグを.NET Passportに連動させることで、これらのサービスを簡単便利、そして安全に利用することができるようになったのだ。



↑これまでのサイトからデザインも大幅にリニューアル。新作情報だけでなくXbox Liveをさらに広げる新機能もスタート。

新作情報はサイトでもチェック！

『ファントムダスト』『ジェイドエンパイア』などの東京ゲームショウで発表された新作タイトルから、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』などの期待作の最新情報まで、Xboxタイトルの情報を本誌と併せてチェック。もちろんムービーも見られるので、ぜひチェックしてみよう。見逃すと後悔するぞ。

ファントムダスト



↑MGS日本スタジオの内作第2弾がこのタイトル。

Project Gotham Racing2



↑レースゲームを変えてくれるほどの最高傑作だ。

TRUE FANTASY LIVE ONLINE



↑Xboxの未来を変えるMMORPGになるのだ。

東京ゲームショウ2003の様子も公開

会場の情報やリリース情報を配信したほかか、ゲームショウ開催中は、Xboxブースでのステージイベントや会場の様子をストリーミング放送。行けなかった人も、見逃した人も、まだ情報を配信しているので、ぜひチェックしてみるのだ。



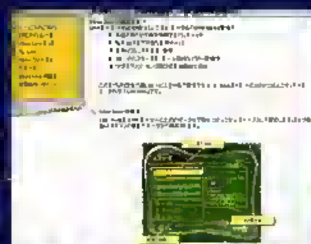
↑チャンピオンシップの決勝戦も行われた！

Xbox Liveがバージョンアップ

新しくなったXbox.comでは、Xbox Liveのゲーマータグを使ってリニューアルしたサイトでさまざまな機能を利用できるようになった。自分のゲーマータグを.NET Passportとリンクすることで、PCからフレンドの確認や、ランキング情報の確認などのサービスを利用できるのだ。



↑画面表示にも2.0の文字が。まさにバージョン2.0となったXbox Liveだ。



↑Live NowやMy Liveの使用法などを確認できる。PCからのリンクはうれしいね。

WebMasterからのメッセージ

今年のTGS情報サイトはスペシャルコンテンツが盛りだくさん。スペシャルステージのライブ中継やXboxブースの紹介ムービー、試遊台レポートなど、会場に来られなかったユーザーにもオンラインでTGSを体験していただける内容になっていますので、ぜひアクセスしてみてくださいね！

Xboxファンサイト紹介

X.Detector

http://www.kurozukin.jp/detector/

『X.Detector』はXboxの攻略情報などを発信するファンサイト。『真・女神転生 NINE』や、最近では『大戦略VII』攻略を中心にお届け。Xboxファンならチェックしてみよう。管理人の黒ずきんさん曰く「お気に入りソフトのデータリスト作成をのんびり楽しんでます」ということだ。

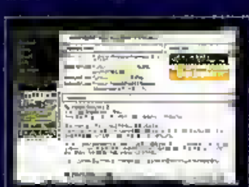


↑攻略は、表なども使って充実しているぞ。

X oversight

http://asagi.sakura.ne.jp/~raizou/

このサイトはXboxを応援しながら、つねに醒めた目線で厳しく批評していくというもの。Xboxに対する厳しくも鋭い視線をご堪能あれ。「キツイことも言うけどいいところは誉めますよ。あまり覚えがないけど（苦笑）」（管理人の雷蔵氏談）。さすが愛がある……。



↑毎週末更新していくという方針らしい。

LIVEげ〜ま〜ずX	http://nao370.hp.infoseek.co.jp/
PSSSX	http://www5e.biglobe.ne.jp/~ave/
Xbox Live Team ASE	http://www11.plala.or.jp/ASE/indext.html
クラシックで逝こう！	http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/7713/index.html
X.Detector	http://www.kurozukin.jp/detector/
BOX CHANNEL	http://urawa.cool.ne.jp/boxchennel/index.html
X oversight	http://asagi.sakura.ne.jp/~raizou/
鉄子の部屋	http://members.tripod.co.jp/vtpt/
Project XBOX	http://proxbox.s26.xrea.com/
XBOXmk2	http://xboxmk2.moo.jp/
ゲーマータグ.jp	http://gamertag.jp/
XBOX Live Team AHG	http://www.geocities.jp/hayato_19xx/
HONEY Xbox	http://dox.pussycat.jp/Xbox/index.html
TFLOで行こう！	http://live-gamer.ddo.jp/~tflo/
Xbox Liveの広場	http://p2422.nsk.ne.jp/~mariassr/xbox_live_top.html
えっくすぼっくすくろ	http://www5d.biglobe.ne.jp/~oneup/
box-X-box	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=boxxbox
UNDER XBOX	http://under-xbox.chobi.net/
XNEWS	http://www9.plala.or.jp/xnews/
Xboxミニ倶楽部・iDISC	http://www.xboxminiclub.jp/
Suitable Online	http://noku.cube-web.net/index.php
For Xbox Gamer	http://live-gamer.ddo.jp/for_xbox/modules/news/
Xbox World	http://www6.ocn.ne.jp/%7Exbox/
みんなで！Xbox	http://homepage1.nifty.com/davidson/

麻生研究所
～プロジェクト:N.U.D.E.@の可能性～

麻生研究所がお贈りする「P.A.S.S.」の可能性を研究していくコノコーナー。みなさんの参加で可能性が広がりマス！

番外プレゼント ※このコーナーを読んで「N.U.D.E.@」ファンになった読者3名にソフトをプレゼント。このコーナーへの投稿を必ず書いて応募してください。



今月の「P.A.S.S.」のひとこと

「なんでもかんでも手に持ったモノの臭いをまず嗅いでみる、というクセは止めたほうがいいと思いマス！！」

投稿者：山本譲二・ルーカス



クサいモノの臭いをもう一度嗅いでみるのも止めてほうがいいのかな？ オヤジ臭いってやっぱり臭いかな？ って、臭いってけっこう刺激的だからな……。ついつい嗅いじゃう人って多いと思うんだけど、みんなはどう？ そういえば「P.A.S.S.」は、臭いって感じてるんだっけかな？ 今度、麻生博士に聞いてみようっと。

「P.A.S.S.」飛行ユニット装備想像図

それは数日まえのこと。プロジェクト：N.U.D.E.@の最高責任者である、麻生正洋の何気ないひとことがこのような事態を招いてしまったのだった……。

* * * * * * * * * *

麻生：あー、どうしよっかなあー？
島村：あれ？ 麻生さん、何か悩み事ですか？ 悩んでるキミの顔なんか、ダレも見たくないゾッ！
麻生：な、なにッ？ ずいぶんと図々しいなあ。ま、あれですよ。次回の議題を、どうしようかなあって。
島村：おお、それなら自分にいい案がありますよ！ 任せといてくださいよ！
麻生：ン……？ そお？ じゃあ、頼んじゃおうっかな。

* * * * * * * * * *

そのような経緯があり数日後。講義で使用する議題の内容が麻生正洋に手渡された。

* * * * * * * * * *

麻生：ほお……飛行用ユニットを装着した「P.A.S.S.」の想像図ですか。どれどれ……。
島村：カッコイイですよ!!
麻生：ブフ———!! な、な、なななな、なんじゃ、コレはッ！？
島村：ハッハッハ！ 何も、コーヒーを噴き出さんでも！ 飛行用ユニットです！ カッコイイでしょ！
麻生：ええッ!? こ、これがあ？ そおかなあー？
島村：え？ カッコイイじゃないですか？
麻生：………。
島村：カッコイイじゃないですか!!?
麻生：よ、よし。では、説明を頼むよ。大きさは？
島村：ジャンボジェットと同じくらいです！ 詳しく言うと、全幅、60.9メートル！ 全長:73.9メートル！ 全高:18.5メートル！ 巡航速度:時速870キロ！ 航続距離:10370キロメートル！
麻生：そいつァ、またデカいなあ！ 最大クラスの航空機じゃないか！
島村：東京、福岡間を就航しています！ 1日に3往復です！
麻生：こ、国内線ッ!? じゃあ、このニコやかに手を振っている「P.A.S.S.」は？
島村：なに言ってんスか！ "「P.A.S.S.」飛行ユニット装備想像図"って議題じゃないですか！ 「P.A.S.S.」がついてなくてどうすんですか！
麻生：そ、そうだよねえ。「P.A.S.S.」がついてなくっちゃねえ……って、おい！ デカいよ！ しかも、落ちるよ！ こんな航空力学無視の形態じゃ落ちるよ！
島村：じゃあ、ロケットパンチですよ！ 目からビームですよ! 口からは火が出ます!
麻生：わあああ！ 危ない！ 兵器だ！ ダメだよ、こりゃ没ですよ！
島村：ええ———!? こんなにカッコイイのになあ……。
麻生：カッコイイかなあ……？

* * * * * * * * * *

麻生は島村にこのような議題を考えさせた自分がいけなかったのだと、強い自責の念にかられたのでした。

PROFILE

麻生博士
Ark「麻生研究所」所長 麻生正洋。「プロジェクト：N.U.D.E.@」の総責任者である。

島村研究員
島村宗吾。マニュピレータの開発が認められ、「麻生研究所」に招かれた。

「P.A.S.S.」とボク～愛の劇場～ さいとうりか



募集中 あなたの気に入った「P.A.S.S.」のひとこと。四コマネタ、どんな仕様の「P.A.S.S.」があったらいいかなど、何でも129ページのあて先の「麻生研究所係」まで！ プレゼントを用意しています。

「N.U.D.E.@」公式サイト http://www.xbox.com/jp/games/nude/index.html

CGイラスト／種田和宏 ※本作はXbox Liveに対応しておりません。

サンチャWIRED

DAY 12

サンチャWIREDにようこそ! 放置され続けて1周年! ゲーム続編のウワサはないけれど、なぜかオフィシャル続編が増殖中!



PHANTOM CRASH 2041
ゴミ・ボーイ [インディアン・サマー編]

3・2・1・・GO! 終業を告げるチャイムが鳴る。教室を飛び出したぼくは一段抜きで階段を駆け降りると、リノリウムが鈍く光る理科室コーナーを曲がり、ゲタ箱でピットストップをした。急いでスリッパを脱いで、かかとの潰れたバッシュにはき替える。出入り口の向こうで、グラウンドを見下ろすように立っている時計の針が三時四十三分を指しているのが見える。うまくいけば、うちまでの最短記録がつくれそうだ。

「アオ、やってるかな」

ぼくは日本平【ニホンダイラ】で戦っているであろう相棒【パートナー】の姿を思いうかべると、校門に向かってロケットみたいに加速する。頭の上に広がる十一月の空はちょっと硬質で、どこまでも続く澄んだ青色だった。

2041年の夏。ぼくとイルカ型積層脳素子【インテリジェンス・チップ】のジョーンズは、地元の廃造船所【ドックヤード】でアオと出会った。アオは中学卒業後に風来坊【プロボーイ】になった男の人で、ぼくより三つ歳上の十八歳。なんとなく気が合ったぼくたちは、ぼくの乗用ロボット、いわゆるスクーピーに「K2」という名前をつけて、毎日のように遊んだ。

だから、ぼくたちがいま流行りのロボット戦闘遊技「ランブリング」へのエントリーを決めたとき、ぼくもアオもスクーピーの操縦技術にはそれなりに自信を持っていたんだ。もっとも、その自信は何の役にも立たず、ぼくたちはデビュー戦でへこんじゃうぐらい叩きのめされたわけだけど。

ともかく、ぼくたちは夏休みが終わってもランブリングを続けることにした。もちろん風来坊【プロボーイ】のアオとちがって、たんなる中学生のぼくは週末ぐらいしかランブリング会場の日本平【ニホンダイラ】に行くことはできない。学校をサボってランブリングに行くって方法もあったけど、アオと決めたぼくたちのルールではその方法は禁止だった。

うちに着いたのは、デジタル時計の表示が四時十四分に切り替わる直前だった。自分の部屋のドアを開けると、カブトガニみたいな形のユニットがブンとうなりを上げる。点滅するLED、カリカリと何かが起動する音。しばらくするとユニットの上の空間にぼんやりとイルカの立体画像【ホログラフィ】が浮かび上がった。

〈おかえり、マル。残念だけど記録の更新はならず。信号停止一回分ってところか〉

そういってジョーンズは空中にある見えない球体の中をクルクルと泳ぎ回った。ぼくは服を着替えながら、ジョーンズに聞く。

「アオから連絡はあった?」

〈ゼロ。とくにはないぜ〉

「アオの今日の戦果は? 順調そう?」

ぼくの質問を受けて、ジョーンズの動きが瞬間的に重くなる。立体画像【ホログラフィ】はアニメーションをしない。何かを考え込む絵に固定され、ユニットに取りつけられているLEDが激しく明滅した。

〈ぶはっ、こいつはいいや〉

管理局【センター】との交信を終えたジョーンズは、頭頂部の鼻孔から水を吐き出してから身をよじって笑った。

「なにがあったんだい?」

〈アオのやつ、今日はレンタルスクーピーで三回出撃して、三回ともドローンズを引き当ててる。戦果なんてないも同然さ〉

着替えを終えたぼくは机の上の充電器からPDA【ポケコン】を外すと、ワークパンツのポケットにそいつをねじ込んだ。

「じゃあ今日は、先にK2をアオに使わせてあげなくちゃ」

ジョーンズは口の端でニッと笑い、ぼくは部屋のドアを開けた。そろそろ夜のゲームの参戦手続きが始まる時間だ。のんびりとしている暇はなさそうだった。

それから三十分後、ぼくとジョーンズは日本平【ニホンダイラ】の芝生に座り込んでいた。少し離れた場所にある駐車場には、夜のゲームに参戦するつもりのワイア・ヘッズたちが愛機の最終調整をしている姿が見える。駐車場の一角には体育祭で使われるような大きな白いテントが立ち並び、ゲームへの参戦手続きや新規参戦者の登録を行っている。ぼくはTVで見た旧東京【オールドトーキョー】の会場よりアナログな感じがする日本平【ニホンダイラ】のランブリング会場の方が好きだった。

「マル! ジョーンズ!」

次のゲームへの参戦手続きを終えたアオが駐車場の方からこっちにやってくる。手にはなにかが書かれたデジタルペーパー。

「なにそれ?」

「来年の春に、おれたち向けの大会が開かれるみたいなんだ。二人一組でチームを組んで規定時間を戦い続ける耐久戦らしい」

ぼくはぎゅっとこぶしを握った。

「二人で参戦しようぜ」

アオはぼくの顔をのぞきこむようにして、あっさりという。ぼくは握ったこぶしに力をこめた。もちろん答えは決まってる。

「うん、わかった。やろう!」



Writing by N. a
Illustration b ojima



萩野 美由紀様の野望着々進行中!? "「PC」女性ファンサービスコーナー"こと「PC2036<改>」、無節操にも大好評!

←元気株第4のワイアヘッズ、萩野美由紀様から、またまたイラストが届きました! 首タオル&サンダル履きがなんともアニキなアツローであります。小島氏の「PC2036」が開店休業状態のいま、美由紀様による、女性ファンに贈る「PC2036<改>」が着々とその勢力を伸ばしてきております。「PC2036」は、このまま"アツロー×天下(おい)"や"ロイ×シバ(おいおい)"な女性ファンに乗っ取られてしまうのか!? これでいいのか、ワイアヘッズメンの諸君!?

➡今月はさらにもう1枚! 「大好評を博した1/4スケールSV可動フィギュアに続き、今度はあのランカーたちが、2頭身になって登場! 2036年秋発売!(萩野美由紀)」1/4SVってどんなサイズよ!? ……って、美由紀さん。元気という会社は、皆さんこうなのでしょうか。



●ワイアヘッズ通信

澤田氏入魂のオリジナルPC小説「ゴミ・ボーイ」、第2回をお送りいたしました。やっぱり続きます。アオたちは、どんな戦いをくり広げるのか? 次回もご期待ください(と澤田氏にプレッシャー)。さて、今月の小島氏のイラストは、タイトルバックがニホンダイラのランブリング会場、もう1枚はランブリング中のアオです。それではまた来月!

お便り大募集
〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
ワイアヘッズ諸君のおたより募集中! 長征中の元気「PC」スタッフへの励ましや、次回作の要望も引き続き募集中! ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに!

from 担当&ライター 担当「ありがとう1周年!」ライター「みなさんのおかげです!」担当「さてさて「ゴミ・ボーイ」、盛り上がってまいりました」ライター「澤田氏のオリジナルPC小説が読めるのは、なんでもできちゃうファミ通Xboxだけ!」担当「ニホンダイラ決戦が楽しみです」ライター「果たして次回で大団円を迎えるのでしょうか!?」担当「無理じゃないかなぁ(ポリ)。でもって「PC2036<改>」」ライター「自分的には、"謎のセーラー服美少女with犬"のその後が気になるであります」担当「でも、前回の女性ファンサービス月間、反響あったのよ、意外にも」ライター「野郎なんざどうでもいいであります! セーラー服希望!」担当「ご意見お待ちしております」



第12回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス
WORLD GAMES MANIAX Vol.12

今回は北米で大人気のアメリカンフットボールゲームをピックアップ。ルールがわかるコラムもあるぞ!

アメフトゲームを★★★★とことん遊ぼう!!

アメリカ4大スポーツのひとつであるアメフトは、ゲームにおいても多数のファンを獲得。その中でも人気の高い『MADDEN NFL2004』を中心に、アメフトゲームの魅力に迫る!

10年以上の伝統を持つシリーズ最新作!

マッデン エヌエフエル2004

MADDEN NFL2004

開発元:Electronic Arts　販売元:Electronic Arts

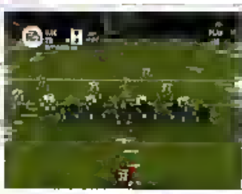


名物解説者監修の正統派アメフトゲーム!

NFL(プロアメリカンフットボールリーグ)の解説者として人気の高いジョン・マッデンが監修・実況をつとめる、10年以上の歴史を持つシリーズ最新作。前作同様、NFL選手のトレーディングカード収集が楽しい"マッデンカード"や、NFL史上に輝く名勝負を再現できるモードを収録。さらに今作から、経営者としての才覚が試されるオーナーモードが追加されている。アメフトファンとって、遊び応え満点のボリュームだ。



←実在する選手の表情を実写と見まごうほどリアルに再現!



→フォーメーションを組んで、陣地をガッチリと守っていけ!

ヤードの攻防をかけた男たちの熱きバトル!



↑ディフェンス役は、ボールを持って進んでくる敵に対して、少しでも進まれないようタックルを決めるのだ!

『MADDEN NFL』のここに注目①　ミニキャンプモードで、アメフトの基礎を楽しく学ぼう!

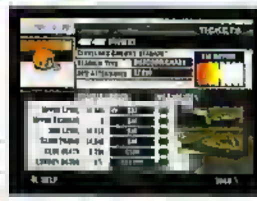
前作から新たに加わったミニキャンプモード。ここではアメフトの基本的なルールから、攻守におけるシチュエーションごとの戦略などを学ぶことができる。成績によってはゴールド、シルバー、ブロンズのいずれかのトロフィーがゲット可能だ。



←プレイを重ねることで操作が理解できるぞ。

『MADDEN NFL』のここに注目②　クラブの経営者となるオーナーモード

プレイヤー自身がクラブのオーナーとなり、雇い入れるスタッフ、スタジアムの席や飲食物の価格設定といったものまでを決定。観客を集めて組織を大きくしていく。アメフトの世界を、経営シミュレーションとして楽しむことができるのだ。



←客の入りはスタジアムの席の価格次第?

"マッデン"ってどんな人!?

オークランド・レイダースのコーチをつとめたあと、解説者に転身。NFLの人気解説者として、今年で22年目のシーズンを迎える。愛用のバス"マッデンクルーザー"も有名。



←毎年開催されるゲーム大会時のマッデン。

そのほかの注目アメフトゲームをチェック!

北米では、人気のあるタイトルによっては、百万本単位で売上を記録するアメフトゲーム。最近では、国内マイクロソフトから"ワールドコレクション"として10月に発売が予定されている『NFL FEVER 2004』のように、Xbox Liveで対戦を行えるタイトルも登場している。ここでは『MADDEN』シリーズに勝るとも劣らない、期待のアメフトゲームを紹介していくぞ!



国産Xboxユーザーには NFL FEVER 2004がオススメ

⏴39ページで紹介!!

1人称プレイが可能なLive対応ゲーム

イーエスピーエヌ エヌエフエル フットボール

ESPN NFL Football

開発元:Visual Concepts　販売元:SEGA



セガスポーツシリーズからESPNにブランドを変更し、装いも新たに登場。本作最大の特徴は、主観視点モードとオンラインプレイ。とくにオンラインプレイは対戦に加えて、チャットや選手名簿のダウンロードをすることも可能だ。

データベースも充実!



↑各選手の詳細なデータを閲覧することができる。

↓主観視点では、従来にはないプレイの醍醐味を味わうことができるぞ!

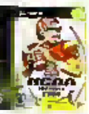


カレッジフットボールの興奮を体験!

エヌシーエーエー フットボール2004

NCAA Football2004

開発元:Electronic Arts　販売元:Electronic Arts



NCAA(全米大学フットボール)を舞台とした、大学リーグならではの雰囲気が楽しめるアメフトゲーム。強豪オハイオ州立大学をはじめ、150ものチームを収録。20世紀初頭から現在に至るまでの歴史に残る一戦も体験できるぞ!



↑大学リーグといえども、その迫力と興奮はNFLにもひけをとらない!?

↓ディフェンスに強いフォーメーションを組み、鉄壁の防御を作り出せ!





マッデン教官がアメフトのルールを伝授！

ジョン・マッデンの NFL アメフトスクール

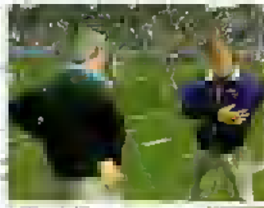
日本のゲーマー諸君、私がNFLのカリスマ実況解説者、ジョン・マッデンだ。「アメフトはラグビーと違うの？」というたわけ者には、体で覚えさせてやるから覚悟しておけ！

アメリカンフットボールは、ボールを持って攻撃する"攻撃側（オフェンス）"と、それを阻止する"守備側（ディフェンス）"に分かれ、陣地を争うスポーツだ。攻撃側、守備側ともに11人いて、フィールドの両端にあるエンドゾーンにタッチダウンなどをすれば得点が入るわけだな。試合時間は15分ずつの"クォーター"と呼ばれる時間帯からなっている。

試合はボールのキックオフで始まって、まずは守備側がボールをキック。ここでは敵陣地のより深い場所まで蹴りこむことが重要だ。さてここでクエスチョン。なぜ深い場所まで蹴り込まなくてはならないのか？……ナニ？　遠くへ蹴ったほうが気持ちよさそうだから？　喝ッ!!　自陣のエンドゾーンから少しでも遠ざけるために決まっておろうが!!　これだからサムライは……まあいい。守備側の選手が、そのあとボールを持った攻撃側の選手にタックルされた地点から攻撃が開始されるのだ。

攻撃側はボールを持つと、4回の攻撃権（ダウン）が与えられ、4回のあいだに10ヤード以上進めると、さらに4回のダウン（ファーストダウン）が与えられる。つまり、攻撃側はファーストダウンを取ることで、より相手のエンドゾーンに近づくことになる。4回攻撃を終えて10ヤード進めていない場合には、攻撃権は相手チームに移り、攻守を交替する。

……おっと、そろそろ私が実況をつとめている『マンデーナイトフットボール』の時間だ。得点についても教えてやろうと思ったが、時間がないな。私の愛車マッデンクルーザー



←「最近の俺の実況どうよ？」「う～ん微妙」

でスタジアムに向かわなくては。ナニ？　日本の地上波ではそんな番組はやってないだと？　喝ッ!!　CSチューナーくらい、ママにおねだりして買ってもらえ！ーアメフトゲームを楽しみたければ、まずは本物を好きにならんとな。まだまだ諸君には教えなくてはならないことが山ほどあるが、あとは私の『MADDEN NFL 2004』のミニキャンプモードで、みっちり学習してくれたまえ！



アメフトはルールさえマスターすれば誰でも手軽に楽しめるゾ!!

NFL関連サイト

NFL JAPAN



↑NFLの日本版サイト。各試合の結果から初心者でもわかるアメフトの説明まで、幅広く網羅。

http://www.nfljapan.co.jp/

Sweet 16's DINER



↑『MADDEN NFL』シリーズの公式ファンサイト。ゲームの内容だけでなく、マッデンに関した情報も！

http://www.sweet16diner.com/

～香港＝海賊版天国～ 第二回

香港ではコピーが流行っていますが、自分たちの力で正規のソフトを海賊版にしているわけではありません。むしろ、ほかの人が挙げた成果を応用して、海賊版を作りだすことが多いです。今回は香港でXboxが改造されるようになった、その歴史と改造したらXboxがどうなるのか？　その2点について話しましょう。

改造したXbox本体についてくる功能とは？

コピーソフトを使うには、Xboxを改造しなければなりません。改造方法は、コピーソフトのデータを読むためのチップをXboxに装着するだけです。いちばん最初のチップは"X-TRENDER"です。これはアメリカ、イギリス、ドイツの"CRACKERTEAM"がインターネットに発表したもので、アメリカ版Xboxが発売されてから、約半年後に出ました。このチップが発表されてから約1週間後、香港の店でもXboxを改造できるようになり、店の人もいろんな改造技術を覚えていったのです。いま、香港の多くの店でハードを改造できます。150～250香港ドル（1香港ドル＝約15円）を払えば、だいたい1～2時間でXboxの改造が終了します。

改造したXBOXでは、いろんなことができます。たとえば……

- 米、日、ヨーロッパ版のコピーソフトが使える

さらに、Xboxのハードディスクをパソコンに接続して、特別なプログラムをインストールすれば、より複雑な功能が追加されます。これは、

- 全世界のDVDを再生できる
- XboxをMP3プレーヤー化
- XboxをFTPサーバーにする
- インターネットから ゲームをダウンロードして遊ぶ（もちろん、違法）
- エミュレーターをインストールして、別のハードのソフトを遊ぶ

などです。もちろん、改造したXboxにも悪い点があります。いろんな功能の追加にともない、ハードの故障率が上がります。また、マイクロソフトはXbox Liveに接続するXboxが、改造されたXboxかどうかをチェックするので、改造されたことがバレると、Xbox Liveのアカウントを無効にされてしまいます。つまり、Xboxのいちばんおもしろい部分を遊びたくても、遊べなくなるわけです。

香港では約50パーセントのユーザーが、Xbox本体を改造しているのではないか？といわれることがあります。Xboxユーザーが改造する原因は、複雑な功能が欲しいわけではありません。同時に各国のソフトを遊びたいだけです。

正規ソフトの市場に対して、海賊版とコピーソフトはもちろん害獣のような存在です。しかし、香港の不景気な経済環境の中では、この文化は消すことができません。政府が法律を作っても、完全になくすことは不可能です。生活文化と価値観の問題は簡単に解決されることではありませんが、それでも最近の市場は健康になっていってます。香港でプレイステーションが全盛だったころ、みんなコピーソフトばかり買ってました。でも、いまは違います。いいゲームが出たら、コレクションのために本物を買うコピーユーザーも多くなりました。香港には、まだ未来があるようです。

劉宇笙（リュウ ウ ショウ）
香港『GAME WATCH』編集者

香港のゲーム雑誌編集者です。9月18日、香港のXbox新作発表会で、香港でのXbox Live開始の発表が！　大期待!!

海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.7

注意

マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障等の修理を受け付けていない。海外製Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく～

ド派手系アーケードスティック！

「もっとかっちょいいコントローラーで、格ゲーを楽しみたいぜ！」とお思いのあなたに朗報！　イカしたデザインが光る"Pelican Arcade Stick"と、『ソウルキャリバーII』仕様の"Soul Calibur Arcade Stick"を紹介！　どちらも日本のものには見られない奇抜さながら、激しいプレイにも耐えられるよう、両腕をサポートする加工が施されているのだ。H●RIさん、こんなアーケードスティックを作って！　洋ゲーっ子からのお願い！



Pelican Arcade Stick

販売元：Pelican

←蛍光グリーンが目を引くアーケードスティック。サイズは通常のものより若干大きめ。

Soul Calibur Arcade Stick



→派手なカラーリングが際立つキャリバー仕様のスティック。連射機能も搭載されているスグれモノなのだ。

販売元：Nuby Technology LL

投稿募集!!

海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い（感想文＆レビュー）、アメリカンなイラストなどを大募集！　とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎、採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！　129ページのあて先までどしどし投稿してくれ！（係名は"海外ゲーム"係）

X COMING SOON

締切ギリギリの
ほっかほかのXbox
新着情報をお届け！

大豊作の今回は、一挙に3本立てでお届け。とくに、『アウトモデリスタU.S.－tuned』と『キッチンぱにっく』は本邦初公開。Xboxにも実りの秋が訪れた!?

電脳大戦～DroneZ～

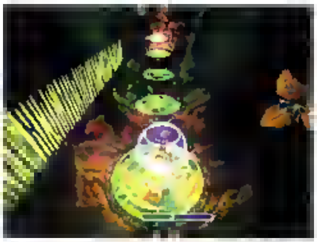
発売日	12月11日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	メトロ・スリーディジャパン	その他	Xbox Live対応
ジャンル	アドベンチャー		

イタリアの開発会社Zetha Gamezによる独特のグラフィックセンスが光る、3Dアクションアドベンチャー。今回はゲームに深く関わるエネルギー"ZNRG"(ゼナジー)を使った攻撃方法と、新たなステージのサイバースペースを紹介。さらには巨大ボスの存在も明らかに！　サイバーパンクの世界を舞台に、謎解き重視のゲーム部分と、どう絡みあうかが楽しみだ。

巨大ボス登場!!



⬆画面に収まりきらない、巨大モンスター。プレイヤーはどう戦うというのか？



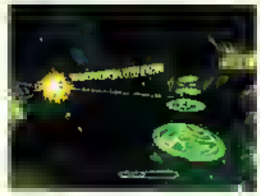
⬆これまで公開されたステージとは趣の異なる、熱帯地方をモチーフにしたと思われる新たな舞台。下に流れるのは溶岩か!?

ふたつの武器でステージの謎を解け！

これまでベールに包まれていたアクション部分のシステムも徐々に明らかになってきた。本作での攻撃は"ZNRG"と呼ばれるエネルギーを集めることが必要となる。このパワーを放出することで、レーザー光線"スキャナー"での攻撃や、バリアーを張って敵から身を守ることが可能となるのだ。

WEAPON① スキャナー

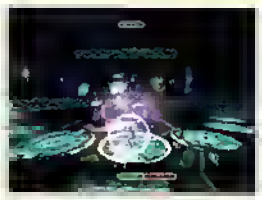
プレイヤーの銃の軌道を表しているのがこの"スキャナー"だ。直線的に攻撃するだけでなく、壁に反射させて障害物や敵のバリアーの裏から攻撃を当てることも可能なのだ。



⬆光線はロックオンの状態で3色に変化する。

WEAPON② バリアー

ピンチに陥ったときに真価を発揮しそうなのが、ZNRGゲージを消費して展開させるバリアーだ。使用中はつねにZNRGを消費するが、敵の攻撃を防ぎ、態勢を立て直せる。

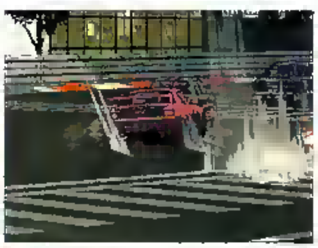


➡バリアーを張って、敵の攻撃を完全防御！

アウトモデリスタU.S.－tuned

発売日	今冬発売予定	価格	4800円(税別)
発売元	カプコン	その他	Xbox Live、ハンドルコントローラ対応
ジャンル	レース		

実車を独自の技法でイラスト調に描いた、斬新なグラフィックが話題のレースゲームがXboxに移植決定！　トヨタやホンダ、三菱などの人気車種を自分好みにカスタマイズ！　エンジンやエアロの各種パーツのチューンに加え、『ストII』のリュウなどカプコン人気キャラのステッカーでマシンをドレスアップすることもできるのだ。もちろんXbox Liveにも対応しており、ボイスチャットで最大8人による白熱のカーバトルが味わえるぞ！



⬆"リアル"にとらわれない、派手なエフェクトがドライビングを熱くさせる！

愛車をカスタマイズ!!



⬆Xbox Liveでは対戦だけでなく、チューンしたクルマの交換や、観戦などもできる。ボイスチャットにも対応！



⬆カプコンキャラのステッカーで愛車を飾ろう！

キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～

発売日	2004年発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	パンサーソフトウェア	その他	―
ジャンル	アクション		

パンサーソフトウェアの新作は、キッチンを舞台にしたユニークなアクション。主人公はポテト。突然凶悪化した食器や食べ物に荒らされたレストランを救うため、相棒のプチトマトと立ち上がるのだ。トラップを回避して、敵キャラを打ち破れ！　バックスピンやスライディングなど、アクション要素も充実。攻撃方法は、なんと相棒のプチトマトを投げつけること!!



⬆レストランの平和と失われたスペシャルソースを求めて、ポテトが大冒険する！



⬆➡敵は、チーズやナッツなど台所まわりにある食品や日用品。敵の攻撃をやりすごし、金の鍋、銀の鍋を手に入れるのが目的。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

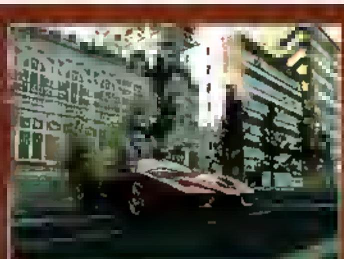
スケジュールは9月18日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨
2003年10月発売のソフト								
9日	Brute Force	マイクロソフト	アクション	6800円	●		●	18
23日	Outlaw Golf *	マイクロソフト	スポーツ	4800円				15
	Outlaw Volleyball *	マイクロソフト	スポーツ	4800円		●	●	未
	Inside Pitch 2003 *	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●		●	全
	NFL Fever 2004 *	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●	●	●	全
	Tao Feng: Fist of the Lotus *	マイクロソフト	格闘アクション	4800円	●			15
30日	segaGT Online	セガ	レース	6980円	●	●	●	全
2003年11月発売のソフト								
20日	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	6800円	●	●	●	全
	魔牙霊(Magatama)	マイクロソフト	アクション	6800円	●			15
27日	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	レース	6800円	●			12
	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル	ユービーアイソフト	アクション	6800円	●		●	全
2003年12月発売のソフト								
11日	電脳大戦~DroneZ~	メトロ・スリーディジャパン	アクション	6800円	●		●	未
12月	エグザスケルトン	キキ	アクション	6800円				未
	ソニック ヒーローズ	セガ	アドベンチャー	6980円	●			未
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円			●	全
	O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	価格未定	●	●		全
2003年冬発売のソフト								
	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	価格未定	●	●	●	未
2003年発売のソフト								
	青い涙	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●			未
	Crimson Skies: High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未
今冬発売のソフト								
	アウトモデリスタU.S.-tuned	カプコン	レース	4800円			●	未
	鉄騎大戦	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●		専	未
	ぷよぷよフィーバー	セガ	パズル	5980円				全
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクション	価格未定	●	●	●	未
2004年1月発売のソフト								
29日	ブレイクダウン	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				未
1月	魔界転戦 Rune City	Celeste Blue	アクションRPG	価格未定				未
2004年春発売のソフト								
	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定			専	未
2004年発売のソフト								
	キッチンぱにっく~アイダホポテトの逆襲~	パンサーソフトウエア	アクション	6800円				未
	Kameo Elements of Power	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
	ゲーリーズ	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~	マイクロソフト	RPG	価格未定				未
	天空-Tenku-2	マイクロソフト	スポーツ	価格未定			●	未
	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定	●			未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●		●	未
	ラリースポーツ・チャレンジ2	マイクロソフト	レース	価格未定	●		●	未
発売日未定のソフト								
	加奈~いもうと~(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
	大戦略VII オンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●		●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー　プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定			●	未
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定			●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定			●	未
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定			●	未
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定			●	未
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定			●	未

＊ Xboxワールドコレクション
※Xbox Liveの専はXbox Live専用タイトルです。
※●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです
※推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

次号予告　ファミ通Xbox　12月号

次号の内容は——
実りの秋は『Gotham2』や『魔牙霊』など、MSタイトルを特集。さらに、「もう『DOA』の付録はないの？」という読者からのアツイ要望にお応えして、ファミ通Xboxはやります！　その内容は……あっ、スペースがない!!



10月30日(木)発売
定価590円(本体562円)

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀樹
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗辺／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木親康／遠藤栄昭／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／池田太郎／園田研次
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川合昇／佐野杏／藤田昇／岩下景紀
編集協力	石井ぜんじ／石坂篤／井尻陽志／氏家雅紀／内沢裕一
	馬波レイ／柏又和宏／香洲諒色／小池麻里子／齋藤かよこ／さいとうりか
	坂上裕／佐藤大作／田川ラメ夫／戸塚俊一／塚池里歌／丸谷健太／百渓敬／渦澤圭佑
制作協力	MdNコーポレーション(三浦 武)／風間精治／北山貴代
	クリエイティブ レイ(池田伊知郎)／佐藤大輔／武山小百合
	デザイン・ファクトリー・IN／プラティパス(西田佳子、並沢夏苗、小田原晃)
	フリーウェイ(大石雅子、渡辺杏奈)／マイルズ(船場俊久)／水川潤哉／山内大助
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／幸宏裕／安部寿一／梅山達夫
	高柳正人／膝下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／楠田賢英
雑誌営業	酒井朋者／堂前秀隆
制作管理	青木孝道
マーケティング	上床光信／菊池隆司／増田章司
海外特派員	みちよ・パティロ

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華景品をもらっちゃおう。選りすぐりの人気ゲームソフト5本がキミを待っているよ。

1 ゲームソフト『Outlaw Volleyball』



発売元：マイクロソフト
ジャンル：スポーツ

バレーで勝てなかったら、格闘で負かしちゃえ〜　セクシー度も満点のソフトを3名に。

3名

2 ゲームソフト『Project Gotham Racing 2』



発売元：マイクロソフト
ジャンル：レース

人気レースゲームの続編。クルマなどを多数追加。スタイリッシュドライブ極まる！

3名

3 ゲームソフト『魔牙霊（Magatama）』



発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

鎌倉時代末期を舞台にした二刀流アクション。MS初の内作という点でも話題に

3名

4 ゲームソフト『R: RACING EVOLUTION』



発売元：ナムコ
ジャンル：レース

ナムコがお届けする、シミュレーションと爽快さを合体させた新機軸のレースゲーム

3名

5 ゲームソフト『トムクランシーシリーズ　スプリンターセル』



発売元：ユービーアイソフト
ジャンル：アクション

CIAの工作員となって敵地に潜入せよ！欧米で大人気のアクションが日本上陸

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は11月29日（土）発売のファミ通Xbox'04年1月号にて発表させていただきます。

応募締切　10月29日（水）当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ（カラー版含む）　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン（カラー版含む）　14.NEOGEOポケット（カラー版含む）　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 Xboxワールドコレクションについてどう思いますか？
1.非常に興味がある　2.そこそこ興味がある　3.あまり興味がない　4.ぜんぜん興味がない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3作品教えてください。

9 プレゼントの希望商品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	25	X SPECIAL：青い涙
2	New Game Cross Review	26	読者コーナー READER'S box
3	緊急速報：ジェイドエンパイア〜翡翠の帝国〜	27	連載コラム：大島流ゲームレシピ
4	緊急速報：ファントムダスト	28	連載コラム：フランス発Xbox事情
5	緊急速報：ラリースポーツ・チャレンジ2	29	連載コラム：テレビゲーム研究講座
6	緊急速報：トム・クランシーシリーズ スプリンターセル	30	連載コラム：エンジェル・ボイス
7	緊急速報：翼神転生 Rune City	31	We Love Xbox Live！：Xbox Live研究所
8	緊急速報：ぷよぷよフィーバー	32	We Love Xbox Live！：トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン
9	緊急速報：エグザスケルトン	33	We Love Xbox Live！：MotoGP URT2 Online Challenge
10	緊急速報：Xboxワールドコレクション発売タイトルを紹介！	34	We Love Xbox Live！：Midtown Madness 3
11	X SPECIAL：NINJA GAIDEN	35	攻略X：Dinosaur Hunting
12	連載：Team NINJA FREAKS	36	攻略X：ピストロ・きゅーぴっと2
13	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	37	攻略X：真・三國無双3
14	連載：鉄騎対戦	38	攻略X：CIRCUS DRIVE
15	X SPECIAL：Brute Force	39	攻略X：戦闘妖精雪風〜妖精の舞う空〜
16	X SPECIAL：魔牙霊（Magatama）	40	連載：Xbox公式サイト Xbox.com 通信
17	X SPECIAL：Project Gotham RACING 2	41	連載：麻生研究所—プロジェクトN.U.D.E.の可能性—
18	X SPECIAL：O・TO・GI〜百鬼討伐絵巻〜	42	連載：サンチャWIRED
19	X SPECIAL：R：RACING EVOLUTION	43	連載：海外ゲームマニアクス
20	X SPECIAL：ブレイクダウン	44	X COMING SOON
21	X SPECIAL：鉄騎大戦	45	X Schedule
22	X SPECIAL：ソニックヒーローズ	46	X Present
23	X SPECIAL：segaGT Online	47	付録：Xbox Live2カ月無料キット
24	X SPECIAL：イルブリード	48	付録：トゥルーファンタジーライブオンライン ワールドツアーガイド

表2　購入予定ソフト

1	アウトモデリスタU.S.-tuned	28	鉄騎大戦
2	Outlaw Golf	29	DEAD OR ALIVE Online
3	Outlaw Volleyball	30	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）
4	青い涙	31	天空-Tenku-2
5	R：RACING EVOLUTION	32	トゥルーファンタジー ライブオンライン
6	イルブリード	33	TOP ANGLER 2（仮題）
7	Inside Pitch 2003	34	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル
8	エグザスケルトン	35	電脳大戦—Drone Z—
9	NFL Fever 2004	36	NINJA GAIDEN
10	O・TO・GI—百鬼討伐絵巻—	37	パズルゲーム（仮題・メディアクエスト）
11	GAIA BLADE	38	ファントムダスト
12	妹〜いもうと〜（仮題）	39	フィッシングライブ オンライン
13	Kameo Elements of Power	40	Fable
14	キッチンぱにっく〜アイダホポテトの逆襲〜	41	ぷよぷよフィーバー
15	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダーズ	42	ぷらすぷらG2
16	グーリーズ	43	ブルースティンガー　プレミアムカット
17	Crimson Skies：High Road to Revenge	44	Brute Force
18	ジェイドエンパイア—翡翠の帝国—	45	ブレイクダウン
19	シューティングゲーム（仮題・メディアクエスト）	46	Project Gotham Racing 2
20	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	47	HALO 2
21	segaGT Online	48	翼神転生 Rune City
22	戦国の覇者たち	49	魔牙霊（Magatama）
23	戦略シミュレーションゲーム（仮題・メディアクエスト）	50	MASTER SLAVE
24	ソニック ヒーローズ	51	山佐Digiクロス（仮題）
25	大戦略VII オンライン	52	ラリースポーツ・チャレンジ2
26	ダイナマイト刑事2	53	RUNE BRID
27	Tao Feng：Fist of the Lotus	54	RELICS

ファミ通Xbox 9月号　X Present 当選者発表

①『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』12体セット　栃木県/松本守　[illegible]/平児玉直司　千葉県/田中貴彦　千葉県/中島功一　静岡県/佐藤裕　②『DINO CRISIS 3』クリアーファイル　千葉県/橋本博幸　埼玉県/渋谷直孝　佐賀県/池田洋一　熊本県/[illegible]　沖縄県/水上大輔　③MEGUMI QUOカード　宮城県/[illegible]　秋田県/柳[illegible]仁　埼玉県/古谷野一政　大阪府/堀田洋二郎　大阪府/水本浩輔　④Xbox Live 特製Tシャツ　宮城県/相馬聡　茨城県/仲見川広樹　千葉県/吉田隆行　兵庫県/山田将平　宮崎県/中村正直　⑤Xbox レジャーシート　福島県/高橋康光　東京都/海老原弘治　兵庫県/上野一郎　広島県/松田[illegible]　福岡県/伊藤直仁（以上敬称略）



FAMITSU·Xbox 2003 NOV.11月号
平成15年11月1日発行
発行人 浜村弘一
発行 株式会社エンターブレイン
〒164-8528 TEL03-5433-7850(編集部)
特別定価650円 本体619円
T1107885110653
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2003 雑誌07885-11